MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

STEAMES TELJES JÁTÉK:

DEATH RALLY

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

1995 Ft 2013. 09.

ELŐZETES

BATTLEFIELD 4

MINDEN INFÓ AZ ÉV EGYIK LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKÁRÓL!

ELŐZETES

WASTELAND 2

AZ ELMÚLT ÉVEK LEGZSENIÁLISABB SZEREPJÁTÉKA?

ELŐZETES

CALL OF DUTY: GHOSTS

MINDEN, AMIT AZ ÁTALAKÍTOTT ÚJ MULTIRÓL TUDNI ÉRDEMES!

TESZT 4 OLDALON

TOTAL WAR: ROME II

HIÁBA EZ A NYOLCADIK RÉSZ, A FEJLESZTŐK MÉG MINDIG TUDNAK ÚJAT MUTATNI. ITT AZ ÚJ CSÁSZÁR!

ELŐZETES

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

AZ ÚJ FEJLESZTŐK ELLENÉRE IS ÍGÉRETES A HARMADIK ARKHAM-JÁTÉK!

ÖSSZESEN 32 JÁTÉK

SPLINTER CELL: BLACKLIST

RAYMAN LEGENDS

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

DISNEY INFINITY

» 14 INGYENES JÁTÉK » 4 VIDEOTESZT » MOBA ROVAT » KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ » PROFI VÍRUSIRTÓ

TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
ROBOT AND MONSTER
DREAMWORKS
A MADAGASZKÁR PINGVINJEI
nickelodeon™
NE MARADJ LE
A LEGVAGÁNYABB SOROZATAINK
LEGÚJABB RÉSZEIRŐL!
FRISS RÉSZEK
/NickelodeonHungary
© 2013 VIACOM INTERNATIONAL INC. ALL RIGHTS RESERVED © 2013 VIACOM OVERSEAS HOLDINGS C.V. ALL RIGHTS RESERVED

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

ŐSZKÖSZÖNTŐ
UGORJUNK A VOLÁN MÖGÉ!

Gamescom után, játékrobbanás előtt

Augusztus elején még azon keseregtem, hogy a leadási dátumok miatt lemaradtunk a nagy címekről, a szeptember közeledtével pedig azért szívtuk a fogunkat, mert hirtelen túl sok mindent lehetett volna a magazinba zsúfolni. A helyzetünket az sem könnyítette, hogy kicsit meghúztuk a nadrágszíjat, így most csak 100 oldal állt a rendelkezésünkre, ám mielőtt még kitörne a pánik, gyorsan leszögezem, hogy ideiglenes dologról van szó, októberben ismét 116 oldalon várjuk az olvasókat. Hogy minél több játék beférjen a Guru hasábjaira, kicsit csippentettünk a hardverrovatból, illetve egy hónap erejéig mellőztük a Mobiljáték és Minecraft rovatokat, de aggodalomra semmi ok, négy hét múlva ezek is újult erővel térnek vissza.

Miközben mi az oldalszámokkal és teszt-játékokkal hadakoztunk, javában zajlott a kölni Gamescom, melynek legérdekesebb címei helyet is kaptak az előzetesek között. Az újdonságok mellett számos régen várt programról csordogáltak új információk, és a szerkesztőségben már mindenki lázban ég, hiszen itt van a nyakunkon számos jövendőbeli kedvenc megjelenése. A várakozást könnyíti, hogy a nyár végére szinte minden kiadó beerősített, így sorjáztak az újabbnál-újabb játékok, köztük olyan „versenyzők", mint az XCOM univerzumot merőben új szemszögből megközelítő The Bureau, az ismét lopakodásra koncentráló Splinter Cell: Blacklist, a Rómához visszatérő új Total War, vagy éppen a Diablo III – meglehetősen jól sikerült – konzolos portja. Ráadásként pedig lehetőségünk adódott ismét gyerekké válni, hiszen megérkezett a kisebbeket célzó, könnyed, de mégis hihetetlenül tartalmas Disney Infinity, ami a Skylanders mintájára ötvözi a valódi és virtuális játékok világát.

Teljes játék fronton Alan Wake kalandjai után új vizekre eveztünk, csupán a Remedy maradt biztos pont, hiszen a 2012-ben megjelent Death Rally szintén az ő fejlesztésük. Ugyan a felülnézetes autós program nem fogja elnyerni a PC Guru történetének legbonyolultabb teljes játéka címet, de ideig-óráig jól el lehet vele szórakozni, ráadásul ki ne szeretne legalább egyszer batár verdákkal versenyezni és lövöldözni?

Remélem, hogy a szeptemberi, kicsit kompaktabb Guru is elnyeri a tetszéseteket, és októberben újra velünk tartatok. Addig is, mint mindig...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Total War: Rome II

A Total War sorozat immáron 13 éve ontja az epizódokat, de a Creative Assembly még mindig képes újítani. Teszt négy oldalon!

A HÓNAP TESZTJE

Diablo III

Befagyott a pokol, hiszen konzolra is kijött a Diablo III. Mi persze lecsaptunk rá, és tesztünkből kiderül, hogy milyen lett a portolás.

A HÓNAP ELŐZETESE

Battlefield 4

Chris alig bír magával a BF4 közeledő megjelenése miatt, csak úgy tudtuk lenyugtatni, hogy hagytuk írni egy négyoldalas előzetest.

Véget ért a nyár, a nagy szabadságok időszaka, így adja magát a kérdés, hogy ti merre pihentétek ki magatokat? Mert bár a legendák szerint mi mindig csak játszunk, azért az ilyesmiben is el lehet fáradni, és a sok játékot ki is kell pihenni.

Bate

Az idei nyaralás egy londoni kiruccanás volt, minek keretében bejártuk az egész várost, és még a windsori Legolandet is felfedeztük, négy napig meg sem álltunk. Hazaérkezvén ki is kellett még vennem néhány nap szabit, hogy a nyaralást is kipihenhessem.

Miguel

Mióta lepasszoltam a világ legjobb állását Wilsonnak, havonta már csak pár óra jut játékra. Az augusztusban esedékes szabadságom alatt ezért bőven volt mit bepótolni, be is toltam újabb harminc órát a Civ V-be. Csak az volt a baj, hogy három nap alatt...

Chris

Teljesen kipihent vagyok. Eltűntek a ráncaim, a hajam visszanőtt, valamint a pénztárcám is lefogyott a nyári Steam leárazástól. Ez utóbbinak mondjuk nem igazán örültem, de engem legalább nem stresszelt az iskolakezdéssel járó tankönyv-mizéria. Muhahaha.

JohnBart

Az ünnepnapokat leszámítva kemény három nap szabadságot tudtam csak kivenni, így nyaralni sem voltam sehol – de nézzük a dolog jó oldalát, legalább decemberben több időm lesz havat lapátolni, mert az már hótziher, hogy a hónap elején eltűnök kipihenni az évet.

Wilson

Az iroda és a kávéautomata közötti 200 méteres betoncsíkon, jobbára. Oké, 3 napig a fagypont közeli Tiszában is megmártottam a habtestem, de mivel lefoglalt a vacogás és a nátha kerülgetése, ezért az annyira nem volt pihentető, mint amilyennek az ember gondolná.

Midnite

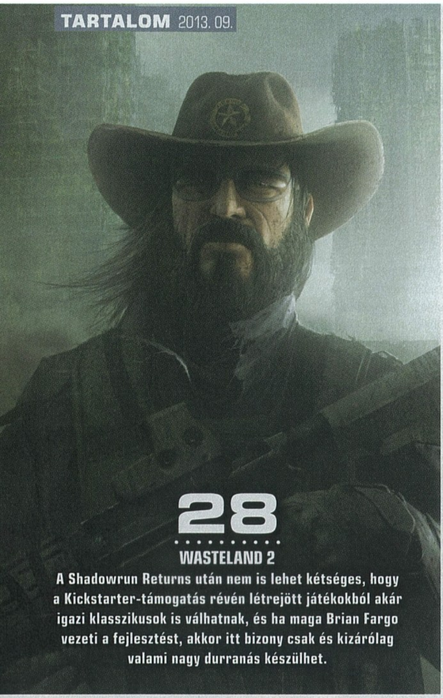
Hogy eltávolodjak kicsit a játékoktól, a nyáron kipróbáltam pár extrémsportot, napi 5 órát gyakoroltam az új dobfelszerelésemmel, és ír sztepptánc házibulikat tartottam. Vagyis elintéztem, hogy a környezetem örüljön, amiért ősztől visszatérek a videojátékokhoz.

Chocho

Először Szlovénia fővárosában, a kimondhatatlan, de csodaszép Ljubljanában töltöttem el egy tartalmas hosszú hétvégét, majd egy teljes hétre kihúztam a dugót a falból, hogy Horvátország felé vegyem az irányt, ahol habtestem először érintkezett a sós tengerrel.

Mo

Bár idén szerencsére nem volt dolgom olyan játékkal, amit csak egy nyaralás keretében tudtam volna kiheverni, de azért jó volt elszabadulni a napi robotból egy hétre. Ahogy a dal is mondja, nekem a Balaton a Riviéra, szóval lángos, csobbanás, vitorlázás... De jó is volt!



28
WASTELAND 2
A Shadowrun Returns után nem is lehet kétséges, hogy a Kickstarter-támogatás révén létrejött játékokból akár igazi klasszikusok is válhatnak, és ha maga Brian Fargo vezeti a fejlesztést, akkor itt bizony csak és kizárólag valami nagy durranás készülhet.

40
TOTAL WAR: ROME II
Töretlen bizalommal és maximális hozzáértéssel folytatta a Total War-sorozat történetét az angol Creative Assembly. A sógunok után ismét a Római Birodalom van terítéken, Kleopátrával, barbárokkal és gigantikus csatákkal.

Tartalom

ELŐZETES

007 Gamescom 2013
008 Fables: The Wolves Among Us
009 War of the Vikings
010 X Rebirth
012 Dead Island: Epidemic
012 Magicka: Wizard Wars
013 Tropico 5
014 Nether
015 Endless Legend
015 Panzer General Online
016 The Sims 4
018 XCOM: Enemy Within
019 Diablo III: Reaper of Souls
020 Batman: Arkham Origins
022 F1 2013
024 Everquest Next
028 Wasteland 2
032 Call of Duty: Ghosts
034 Battlefield 4

TESZT

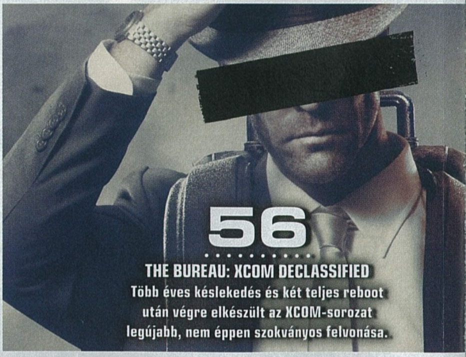
040 Total War: Rome II
044 PayDay 2
046 Splinter Cell: Blacklist
050 Europa Universalis IV
052 DuckTales Remastered
053 Reus
054 Lost Planet 3
056 The Bureau: XCOM Declassified
060 Rayman Legends
062 Diablo III
066 Killer is Dead
067 Kickbeat
068 Disney Infinity

HARDVER

082 Hardverhírek
084 Lenovo IdeaPad Y510P
085 Hardverbemutató
086 Samsung ATIV Book 8
087 Hardverbemutató
088 Guru ÁlomPC
090 Hardvermentőöv

ROVATOK

072 Klasszikusok újrajátszva
074 MOBA-rovat
076 Top 5 legjobb vétel
077 Nosztalguru
078 Gondolatébresztő
080 Játékmentőöv
092 Levrov
094 Külvilág
096 Egy kis közösségi élet

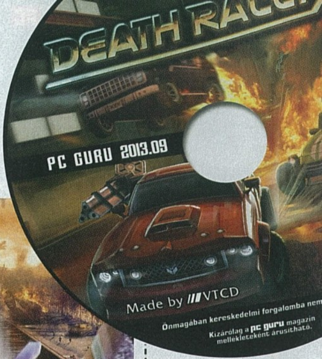


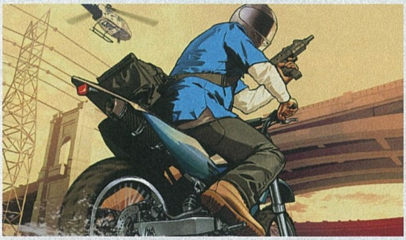
56
THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED
Több éves késlekedés és két teljes reboot után végre elkészült az XCOM-sorozat legújabb, nem éppen szokványos felvonása.

60
RAYMAN LEGENDS
Wii U exkluzívból multiplatform játék és igazi klasszikus kerekedett – itt a Rayman-saga folytatása!

DVD-TARTALOM

Steelportban múlatjuk az időt, várva a GTA V-öt



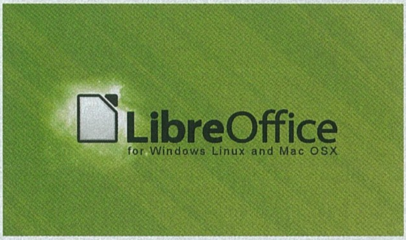


JÁTÉKVIDEÓK — TRAILEREK

Szeptemberi PC Gurunk bemutatói nagyrészt az idei Gamescom alapján lettek összeállítva, a kölni eseményre most is rengeteg videoanyaggal készültek a kiadók. Ezekből állítottunk össze egy szemnek kellemes csokrot DVD-mellékletünkön, amelyben olyan nagyszerű játékok előzetesei kaptak helyet, mint a Battlefield 4, az új Call of Duty, a Diablo III legújabb kiegészítője, a GTA V, a Titanfall, valamint a Watch Dogs. Közel egy órányi látványos mozgókép, melyekért mindenképp érdemes lesz lemezünket felpörgetni!

VIDEOTESZTEK — PC GURU LIVE

Szerencsére ebben a hónapban sem kell az imádott videotesztjeitekről lemondanotok, hiszen PCG Live rovatunkba négy nagyszerű bemutatót pakoltunk fel, melyeket most is kedvenc szerkesztőitek kommentáltak. Kezdetnek jól átfagytunk a Lost Planet 3 jeges bolygóján, aztán megnéztük, mennyire őrült egy játék a Saints Row 4, felvettük az éjjellátó szemüvegünket a legújabb Splinter Cellben, valamint ellátogattunk a 60-as évek Amerikájába a The Bureau című alkotásban.



TURKÁLÓ — INGYENES PROGRAMOK

Turkáló elnevezésű felhasználóiprogram-gyűjteményünk ezúttal is frissített applikációkkal vár benneteket, melyeket úgy állítottunk össze, hogy minden felmerülő feladatot képesek legyetek elvégezni velük. Külön felhívjuk a figyelmet a LibreOffice legújabb verziójára is, mely a Microsoft irodai programcsomagjával száll harcba. Minden formátumot ismer, tartalmaz egy szövegszerkesztőt, táblázatkezelőt, vagyis remek Office-alternatíva lehet a vékonyabb pénztárcával rendelkezők számára.

TURKÁLÓ — INGYENES JÁTÉKOK

Ebben a hónapban teljes játékunk barátságos méretével lehetőséget adott, hogy jól kinyújtózkodjunk DVD-mellékletünkön, és ennek örömére gyorsan fel is töltöttük az ingyenes játékokat tartalmazó rovatunkat. Ennek köszönhetően 14 program került fel a lemezünkre, melyek közt rengeteg, valószínűleg számotokra is érdekes alkotás lapul. Ott van például a Boson-X, a Shoot First, vagy a Death Rally eredeti, 1996-os része – ezek mindegyike megér egy próbát.

ÍZELÍTŐ

A Reméljük, zökkenésmentesen indítottátok az idei tanéveteket, rendben megkaptátok a tankönyveiteket, bekötöttétek őket, és most alig várjátok, hogy végre felkerüljön a „vakáció" szó a táblára. Hogy szenvedéseiteket kicsit enyhítsük, összeállítottunk egy ütős kis PC Gurut, melynek nem csak a lapjaira, hanem a DVD-mellékletére is jobbnál jobb anyagok kerültek fel. Négy remek videoteszt, 14 ingyenes játék, sok-sok videó a Gamescomról, na és persze az elmaradhatatlan teljes játékunk, mely ezúttal egy őrült autóversenyzős hétvégére invitál mindenkit.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

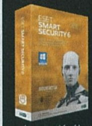
Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 5W3ESRXS



Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogram-figyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngésztek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 6**-os verzióját. A jelen számunkban található kód **2013. november 1-ig** érvényes.

DEATH RALLY

[ÍRTA CHOCHO] **A motorzúgás, a benzin illata és a felpörgetett gépfegyver ontotta hő olyan kombináció, aminek nehezen áll ellen egy vérbeli játékos. Mindez megtalálható a tavalyi Death Rallyben.**

A régi klasszikusok remake-elése az esetek többségében nem hoz igazi sikert, és ennek oka legfőképp az idő vasfoga: az, ami működött tíz, tizenöt vagy húsz éve, mára elavult, buta és lassú, mert a kor, melynek igényeihez szánták, egyszerűen elmúlt. Ennél fogva egy újabb változatnak vagy markánsan el kell térnie az eredeti recepttől, vagy muszáj megfelelő árkategóriát, illetve platformot választania, máskülönben szétszedik a kritikusok és a vásárlók. Ezért változott olyan nagyot a Need for Speed: Most Wanted, ezért nem ájult el a közönség a Tactical Intervention láttán, és ezért lett az egykor legendás Death Rallyből egy mobilos játék, amit később mégis átültettek PC-re. És milyen jól tették!

A játék aktiválásához szükséges kódot ezúttal is a magazin mellé csomagolt DVD papírtasakjára nyomtatva találjátok meg

HALÁLFUTAM

Bár az ember nem szívesen csinál a saját fészkébe, el kell ismerni: a Death Rally nem az a játék, amit ötven órát fogsz játszani, vagy amit soha nem felejtesz el. Sokkal inkább az a program, amit magadtól nem biztos, hogy megvennél, de most, a PC Guru teljes játékaként csak-csak beregisztrálod Steamen, és kíváncsian várod, hogy magával ragad-e. Aki egyébként nem ismeri az alapokat, annak gyorsan elmondjuk, hogy a Death Rally egy 1996-ban megjelent DOS-os játék azonos című újrakiadása, csak épp fejlettebb grafikával és néhány apró módosítással. A történet szerint egy ámokfutót alakítunk, akit a helyi seriff vádalkuval lep meg: vagy beépülünk a vérre menő Death Rally bajnokságba és előcsalunk egy körözött gyilkost, vagy megyünk a sittre. A sztori kimerül ennyiben, a képregényes intró után el is felejthetjük a történetet, mert a program csak a nagybetűs szórakozásról fog szólni. Választunk egy verdát, és indul is a verseny, mely madártávlatból zajlik, az alapvető autózási szabályok ignorálásával. A sofőrök nemcsak a kanyarokban próbálnak leszorítani bennünket, de különböző fegyverekkel is az életünkre törnek, így a dolgunk annyi, hogy a rendszerint háromkörös futamokon lőjünk, ahogy a csövön kifér. Az irányítás kurzorbillentyűkkel történik, a pályák pedig egyszerűek, nem kell sokat agyalni, hogy betanuljuk őket. A Death Rallybe könnyű belerázódni, mert minden teljesen egyértelmű, és bár az eredmény kissé monoton, egyszersmind roppant mód könnyed és szerethető is. Oké, a fenti példánál maradva, ötven órát tényleg nem ülünk majd előtte, viszont kevés olyan játék van, ami ilyen gyorsan magával ragad, és kiválóan alkalmas tízperces menetekre is.

AZ ÉLET EGY HAJTŰKANYAR

Természetesen ez nem azt jelenti, hogy a Death Rallyben nincs értelme elmerülni. A játék egyszerű formulája meglepően sok lehetőséget rejt, pályák, autók és felszerelhető fegyverek várnak ránk, amiket nem „csak úgy" kidob elénk a játék, hanem magunknak kell összelegóznunk őket apró darabokból. Elemeket sokféle módon szerezhetünk, néha egy élesebb kanyar sikeres bevétele, másszor egy verseny megnyerése vagy egy elejtett láda adja a kirakós szükséges darabját. Ha a teljes repertoárt szeretnénk megszerezni, sok-sok órát kell eltöltenünk a Death Rallyvel, szóval igenis megvan a hosszú távra szóló játék lehetősége. Ezen felül a Steam rendszerének hála igen stabil körülmények között porozhatjuk be egymás kasztniját a haverokkal, hogy a pályákon található vicces power-upokat felkapva hangosan röhögve szívathassuk egymást. Ha pedig már ezt is unjuk, jöhet a Challenge mód, ami ha kicsit is, de feldobja a formulát, és egyedi kihívásokkal örvendezteti meg az olajbűzös hengerek szerelmeseit. Mindehhez pedig aranyos, élénk színekkel tarkított grafika és együgyű, de mosolyra fakasztó zenei aláfestés társul, alacsony gépigénnyel, hogy tényleg bárki fejest ugorhasson a Remedy első nagy sikerének újrakiadásába.

A Death Rally netkódja hibátlan, szinte másodpercek alatt lehet online meccset találni

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
Remedy Entertainment

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
6 fő

GÉPIGÉNY

Egymagos 2 GHz CPU, 256 MB VGA. 2 GB RAM, 600 MB HDD

INFO

A Death Rally eredetileg tavaly augusztusban jelent meg. Használatához Steam-aktiváció szükséges.

NÉGYÜTEM

A Death Rally remake eredetileg nem is PC-re, hanem mobilplatformokra jelent meg, egészen pontosan iOS-re és Androidra. A mobilos gyökerek letagadhatatlanok, hisz a programról lerí, hogy rövid etapokra tervezték, ez viszont egyáltalán nem baj, sőt, most, hogy elindult a suli, és többen egész nap a padban gubbasztotok, jól is eshet a könnyed, idegesítő és felesleges játékelemek nélküli színtiszta ökörködés. A Death Rally nem egy változatos vagy összetett játék, viszont pontosan emiatt a tulajdonsága miatt ajánljuk mindenkinek. Mindegy, hogy az akciójátékokért rajongsz, a szerepjátékok dobbantják meg kalandra éhes szívedet, vagy inkább egy versenyautó volánja mögött képzeled el magad legszívesebben. Nem számít, mert a Remedy terméke mindenkinek szól. Azt pedig már csak félve jegyezzük meg, hogy ha van olyan olvasó, aki még emlékszik az eredeti Death Rallyre, egy szempillantás alatt a múltban érzi majd magát, mert hiába szép az új látványvilág, ha a gyökerek maradtak a régiek. Na, de elég is a szócséplésből, irány a verda és a gépfegyver!

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

GAMESCOM 2013

[ÍRTA WILSON] **Ahogy az idei E3, úgy a Gamescom is bepótolta azt a 7-8 évnyi hiányzó izgalmat, amit a konzolgeneráció-váltás szokott magával hozni. 2006-ban az Xbox 360-ért és a PS3-ért lehetett lelkesedni, most pedig a PS4 és az Xbox One tartotta lázban a résztvevőket.**

Igaz, a két nagy konzolgyártó, a Sony és a Microsoft fókuszát jól példázza, hogy csak az előbbi tartotta méltónak a világ figyelmének felkeltését, a Microsoft ugyanis kicsi, szerény, rövid és sok érdekességet nem tartogató, kizárólag a helyszínen követhető sajtótájékoztatóval tudta le a kölni szereplést, míg a Sony hosszú és az interneten is közvetített előadással készült. Nem tudni, hogy pontosan mi volt az oka annak, hogy a Microsoft ennyire visszafogta a gyeplőt: talán az, hogy a rettentő negatív visszhangot kapó E3-as szereplésük óta eltelt hetek alatt teljes hátraarcot csináltak. Többé már nem kötelező folyamatosan bekapcsolva hagyni a Kinectet, nem kell online aktiválni a játékokat, és a dobozba még a headsetet is sikerült bepréselni a gép mellé. Persze ennél azért van minket sokkal kellemesebben érintő fejlemény: Xbox One-on is lesznek indie játékok.

ID@XBOX

Ez persze kis csúsztatás, hiszen a független fejlesztők eddig is képviseltették magukat a megjelenés előtt álló platformon, de rendkívül kis számban, ami kizárólag annak volt betudható, hogy a Microsoft valamiért foggal-körömmel ragaszkodott ahhoz az elvéhez, hogy kizárólag engedélyezett, vagyis komoly szűrésen áteső partnerekkel hajlandó együtt dolgozni. Mivel a Sony erre reagálva gyakorlatilag ország-világ előtt a keblére ölelte még az egytagú csapatokat is (ami indie játék csak be van jelentve, az kevés kivételtől eltekintve PS4-re is jön), ezért Redmondban muszáj volt lazábbra engedni a gyeplőt. Így született meg a rettentő bugyuta néven futó ID@XBOX kezdeményezés, amely annyira kevés kritériumot támaszt az indie fejlesztők felé, hogy már nem okoz komolyabb fejfájást, vagy követel komoly összeget azoktól, akik Xbox One-on szeretnék viszontlátni a játékukat.

EKÖZBEN A TÚLOLDALON...

A PlayStation 3 és az Xbox 360 harca, a PlayStation Portable és a PlayStation Vita katasztrófája után nem gondoltuk volna, hogy fordul a kocka, és az új konzolgenerációban már nem a japánoknak kell az amerikaiakat kergetni, így nem is okozott nagy meglepetést a Sony azzal, hogy mennyire magabiztosan, mennyire nyitottan álltak hozzá a PlayStation 4 harmadik nagy bemutatójához. A kifejezetten hosszú, rettentő tartalmas, egy másodpercnyi üresjáratot sem engedélyező Sony-előadás a Gamescom egyértelmű csúcspontja volt. Nagyon rég volt ennyire magabiztos a PlayStation-gyár, és ebből csak és kizárólag mi, játékosok profitálhatunk a legtöbbet. Hatalmas csata indul hetek múlva a kegyeinkért, így csak a világ legelcsépeltebb fordulatával lehet élni: rég volt ilyen jó játékosnak lenni.

Mert augusztusban ugyan dúlt a Gamescom láz, de közben dübörgött a játékipar is. Négy hét leforgása alatt annyi új termék került a boltokba vagy a Steam kínálatába, mint az előtte lévő öt hónapban összesen, így még az őszi AAA-kategóriás nagyágyúk előtt oly sok mindent lehet a kosárba pakolni, hogy azzal egy átlagember csak jövő ilyenkorra végezne. Éppen ezért, na meg a szeptemberi szám 100 oldalas terjedelme miatt döntöttünk úgy, hogy ebben a hónapban a hagyományos hírek- és indie hírek rovatot egy hónapos pihenőre küldjük, hogy az így felszabadult helyen is a Gamescom újdonságairól, a legújabb játékokról mesélhessünk. Kimerészkedtünk az űrbe, megnéztük a közeljövő háborús hadszíntereit, és még egy igazi legendával is elbeszélgettünk arról, hogy megéri-e álmokat kergetni.

Bate

Bár aktívan figyeltem az idei Gamescom eseményeit, mégsem hozott igazán lázba az augusztusi rendezvény. A legtöbb puskapor már eldurrant az E3-on, és a friss bejelentések közül kevés ragadta meg igazán az érdeklődésemet. Én továbbra is az Arkham Origins és a Wasteland 2 megjelenését várom, és a Kölnből érkező információk alapján egyikben sem kell majd csalatkoznom. Külön öröm, hogy nem is nagyon kell már sokat várnom rájuk, hiszen ha minden jól megy, két hónapon belül mindkettő a Steam-gyűjteményem része lesz.

Chris

Számomra mindenképpen a Battlefield 4 jelentette az idei Gamescom csúcsát, amiből végre bemutattak egy teljesen új pályát és játékmódot a készítők. Bár a BF4 már a májusi E3-on is döbbenetesen festett, az új trailereknek és az új pályának köszönhetően ismét rájöttem: akarom ezt a programot, alig várom már, hogy október elején elkezdődjön a bétateszt! A másik számomra érdekesnek tűnő program pedig a Diablo III: Reaper of Souls volt, aminek elég volt csupán a trailerért megnéznem, máris kedvet kaptam egy kis diablózáshoz.

Chocho

A Gamescom legjobb játéka számomra egyértelműen a… a… na igen, épp itt a gond: nem nagyon volt semmi olyan klassz vagy érdekes dolog, ami emlékezetessé tette volna a show-t. Egyedül a Watch Dogs új videója kötött le, de arra sem mondanám, hogy kiemelkedő volt. Csalódás viszont annál több ért. Először is, a PS4-es nagy exkluzívok közül alig mutatta meg magát egy-egy cím, és az Xbox One játékainak felsorolásán is nagyokat ásítottam. A legnagyobb csalódást pedig kétségkívül a Killer Instinct szolgáltatta. Még demónak is kevés.

GAMESCOM 2013

PC
PS3
X360

FABLES: THE WOLVES AMONG US

[ÍRTA WILSON] **Miután két amerikai csatorna is párhuzamosan indított sorozatot ugyanarról a témáról, csak idő kérdése volt, hogy a világ mikor fedezi fel magának az évtized egyik legkultikusabb képregényét, a Fablest. De játékként is működhet a modern mese?**

Nem nagyon maradt olyan ajtó a Földön, ami ne nyílna meg a Telltale előtt. A múlt évtizedben még csak a Sam & Max-sorozat feltámasztásáról ismert stúdió lassan, de magabiztosan építette fel a hírnevét, bearaszolva Hollywood és egyúttal a szórakoztatóipar üstjének közelébe. Ez néha nagyon jól sült el (Vissza a jövőbe sorozat), néha katasztrofálisan (Jurassic Park), aztán jöttek a zombik, jött a Walking Dead, és minden, amit a Telltale-ről addig tudtunk, megváltozott. Ha pedig az alig több mint száztagú kaliforniai stúdión múlik, akkor idén ősszel megismétlődhet a sikersztori.

IGAZ LEGENDÁK

Habár élőholtak nem nagyon vannak benne, és az alapját adó, mind a mai napig futó képregénysorozat népszerűsége sem tudja megközelíteni a Walking Deadét, a Fables azért lehet igazán sikeres, mert ugyanazt a formulát használja, mint az említett széria – és mert elképesztően jó a világa.

A történet szerint minden, amit gyerekkorunkban hallottunk és olvastunk kacsalábon forgó palotákról, királyokról, hercegekről és emberevő állatokról, igaz. Hófehérke, Hamupipőke, Piroska és f Farkas mind létező személy, ráadásul többé-kevésbé halhatatlanok. A mesék és a mesehősök kora azonban leáldozott, manapság legtöbbjük kénytelen a mi világunkban, az emberek között, emberi alakban éldegélni, miközben szülőhelyükön hatalmas háború dúl a hatalomért. Legtöbbjük New York „Fabletown" negyedében tengeti a mindennapjait, biztonságukról, a közösség törvényéről és törékeny békéjéről pedig az időközben jó útra tért Bigby Wolf gondoskodik – az a farkas, aki a Piroskában kövekkel a gyomrában végezte, míg a Három kismalac meséjében majdnem szalonnával tömte teli a hasát.

A bajok ott kezdődnek, mikor az új életet megszokni képtelen karakterek rossz útra térnek: felveszik az eredeti alakjukat, vagy mondjuk, gyilkolni kezdenek, esetleg rejtélyes körülmények között meghalnak. A játék elején is ezek történnek, így Bigby kalapot és kabátot ragad, hogy alámerüljön az éjszakában, és rájöjjön, ki, miért és egyáltalán hogyan tizedeli a lakosságot.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games
FEJLESZTŐ
Telltale Games
MŰFAJ
kalandjáték
MEGJELENÉS
2013 október
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
99%

STÍLUSMINTA

Jurassic Park: The Game
2011 (TELLTALE)

The Walking Dead
2012 (TELLTALE)

A NAGY ALMÁBAN

A játék élvezetéhez már csak azért sincs szükség a Fables ismeretére, mert a Telltale története az első kötet előtt másfél évtizeddel játszódik. Ez elsősorban azoknak a rajongóknak okozhat majd sok meglepetést, akik már átrágták magukat a száznál is több nyomtatott fejezeten. Mivel a Fables alapját a Walking Dead adja, ezért a játékmenet is megegyezik vele. A legtöbb időt a párbeszédek teszik ki, ahol ezúttal is több különböző hangvételű és tartalmú válasz adható. Ám a Walking Deadtől eltérően itt nem teljesen lineáris a történet, sok függ Bigby hozzáállásától, és attól, hogy merre viszi a nyomozást. Mivel a háttérben folyamatosan ketyeg az idő, ezért egyáltalán nem mindegy, hogy mikor és hol tartózkodik a kopónk. Lemaradhat ugyan eseményekről, de ettől még a sztori nem reked meg, csak egy teljesen más szálon folyik tovább, öt epizódon keresztül, havi bontásban, pont, mint a Walking Deadnél. És mikor érkezik? A mesék a hónap végén vagy október elején indulnak – addig még bőven van idő belevágni a fantasztikus képregénybe!

Ennyire tökéletes képregény-adaptációt utoljára tavaly láthattunk: Walking Deadnek hívták, és ugyanez a csapat készítette!

A mesehősök szinte halhatatlanok, úgyhogy ebből az esésből se lesz komolyabb probléma

WAR OF THE VIKINGS

[ÍRTA MAHMUD] **A tavaly októberben kiadott War of the Roses visszafogott sikere nem szegte kedvét a Fatshark csapatának: régi-új játékukban a svéd srácok lemezvértek helyett a számukra sokkal testhezállóbb viking páncélban térnek vissza a középkori Anglia partjaihoz.**

Persze nem azért, hogy beugorjanak egy délutáni teára. A War of the Vikingsben ugyanis balták röpködnek és fejek hullanak, mi pedig remélhetőleg remekül szórakozunk majd a kibelezett ellenfelek vérében tocsogva.

VÉRES ACÉL

Ezek a remények ráadásul semmiképp sem alaptalanok, hiszen a fejlesztők szinte egy az egyben átemelik előző játékuk legjobb elemeit a vészterhes 9. és 10. századba. Emiatt

Első blikkre kevés dolog változik a War of the Roseshoz képest, persze a témát és a viselt ruházatot leszámítva.

első ránézésre csak annyi a különbség a két rész között, hogy itt a rózsák bandériumai helyett vérszomjas vikingek és honvédő szászok mészárolják egymást a legfeljebb 64-fős csatatereken. A küzdelem továbbra is TPS-nézetből zajlik, és a Mount & Blade által ihletett harcrendszer sem esett át jelentős változáson: a kardot markoló kezünk izmait az egérgomb nyomva tartásával feszíthetjük pattanásig, a suhintás irányát pedig a műanyag rágcsáló elmozdításával szabhatjuk meg. Az íjak kezelése valamivel egyszerűbb, ilyenkor „csupán" a vessző súlyát és a távolságot kell figyelembe vennünk, miközben megjósoljuk a rohangáló ellenfél várható pozícióját. A megfelelő karakterosztályt választva a támadásokat pajzzsal is blokkolhatjuk, új opció ugyanakkor a kitérés, amivel harcosunk egyetlen gombnyomásra elugrik a végzetes kardcsapások elől. Szintén új játékelemként jelennek meg a korhű dobófegyverek (török és balták), a hozzájuk kötődő speciális manőverek, valamint az olyan alapvető funkciók, mint a sprintelés vagy az erősen korlátozott állóképesség.

Ami a vérontás szabályait illeti, a War of the Vikings az elődhöz hasonlóan kizárólag többjátékos módokat tartalmaz, ám ezekből (a rajongók sirámainak hála) jóval többet kapunk majd, mint a rózsák háborújában. Az alfaverzióban egyelőre a népes team deathmatch és a harminckét fős, szűkebb pályákra szabott Arena mutatkozott be, melyben újraéledés híján

Már csak azért is megérte a vikinges témára váltani, hogy ilyen komor helyszínek is legyenek a játékban

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Fatshark

MŰFAJ
akciójáték

MEGJELENÉS
2014 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Mount & Blade
2008 (PARADOX INTERACTIVE)

War of the Roses
2012 (PARADOX INTERACTIVE)

a gondosan kitervelt csapatmunkán és a gyorsaságon van a hangsúly.

VÖRÖS SZAKÁLL

A komplex harcrendszer mellett a War of the Roses másik nagy erénye a karakterek testre szabhatósága volt, így hát nem csoda, hogy ez a funkció a folytatásban is visszatér. A marcona harcosok páncélzata és fegyverzete mellett fizimiskájukat is a saját ízlésünk szerint alakíthatjuk, kis túlzással az utolsó görbe szőrszálig. A külsőségeknél azonban sokkal többet számítanak az egyéni képességek, melyeket továbbra is perkek formájában fejleszthetünk attól függően, hogy melyik kasztot választottuk. Ezek közül egyelőre három osztály ismert: a sündisznógyártó íjász, a karddal és pajzzsal felszerelt thane, illetve a kétkezes csatabárddal hadonászó izomkolosszus, a huscarl. A még be nem jelentett kasztok megismerésén túl pedig a végleges verzióban minden bizonnyal arra is lehetőségünk lesz, hogy egyedi, hibrid karakterosztályokat hozzunk létre. Mindent összevetve tehát úgy fest, a War of the Vikings sokkal változatosabb (és ha hihetünk a fejlesztőknek, jóval kiegyensúlyozottabb) játék lesz elődjénél, egyedül talán a rengeteget kritizált lovas harcmodor mellőzése lehet az, ami hiányérzetet kelt majd néhány nyeregbe termett rajongóban. S bár a pontos megjelenési dátum még nem ismert, a vikingek valamikor 2014 elején fognak partra szállni, mi pedig balga módon tárt karokkal és nyitott pénztárcával várjuk érkezésüket.

X REBIRTH

[IRTA WILSON] **Ha nem is a nulláról, de mindenképp az alapoktól építette újra az X-sorozatot a német Egosoft. A Rebirth új fejezetet készül nyitni az űrhajós játékok történetében – minden idők egyik legambiciózusabb és legizgalmasabb szimulátora jelenhet meg novemberben.**

Amikor William Shatner, vagyis James Tiberius Kirk 1966. szeptember 8-án elsőként beszélt a Star Trek intrójában az űrről, mint a legvégső határról, még nem tudhatta, hogy ez a hasonlat idővel a hordóméretűre hízó hasára is igaz lesz, és hogy a Star Trek nyomán olyan sci-fi sorozatok születnek, mint a sokak gyerekkorát meghatározó Babylon 5, a feldolgozásával kultstátuszt elérő Battlestar Galactica, vagy (hogy videojátékos párhuzammal éljünk) a Mass Effect. Viszont hiába élt át több reneszánszt is a műfaj, a kilencvenes évek óta nem igazán találja a helyét a játékok között, főleg, ha szimulátort keres az ember. Éppen ezért megy csodaszámba, hogy az X-család és a mögötte álló Egosoft már 1999 óta állja a sarat, és ontja az újabbnál újabb epizódokat. És ha hihetünk az ígéreteknek (na meg a videóknak), akkor 14 évvel a sorozat születése után robban ki a legnagyobb forradalom, amit a német űropera valaha látott.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Egosoft

MŰFAJ
űrszimulátor

MEGJELENÉS
2013. 11. 15.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

X3: Terran Conflict
2008 (DEEP SILVER)

X3: Albion Prelude
2011 (DEEP SILVER)

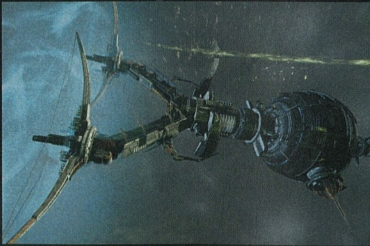
ÚJJÁSZÜLETÉS

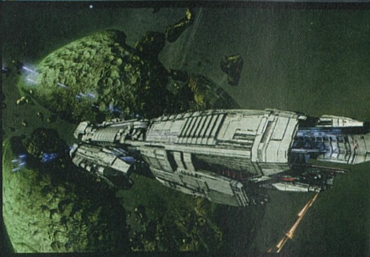
A forradalomra már csak azért is szükség van, mert az 1999-es start óta az X-sorozat jelentős változáson nem esett át. A finomhangolt irányítás, a kibővített lehetőségek, a feljavított grafikus motor mind a számozott folytatások hozadéka, de drasztikus, mélyre ható bővítményt a széria ez idáig nem kapott, habár egy rajongó azért meggyőzhető volt a gazdagabb kereskedelmi rész, az újragondolt mesterséges intelligencia, és a több szálon futó sztori újdonságnak tekinthető mivoltáról. A sorozat egyes részei ugyan fokozatosan finomodtak az évek során, de a Rebirth mégis olyan az elődökhöz képest, mintha egy teljesen új széria indulna el általa. Bár alapvetően ez még mindig egy klasszikus X, tehát egy űrhajós játék, ahol harccal, kereskedéssel és bányászattal lehet boldogulni a hatalmas és teljesen barátságtalan, szó szerint határtalan lehetőségeket nyújtó univerzumban, amely méreteit tekintve ugyan kisebb, mint az eddigi epizódok játéktere, viszont a ránk váró világ sokkal hihetőbben van felépítve.

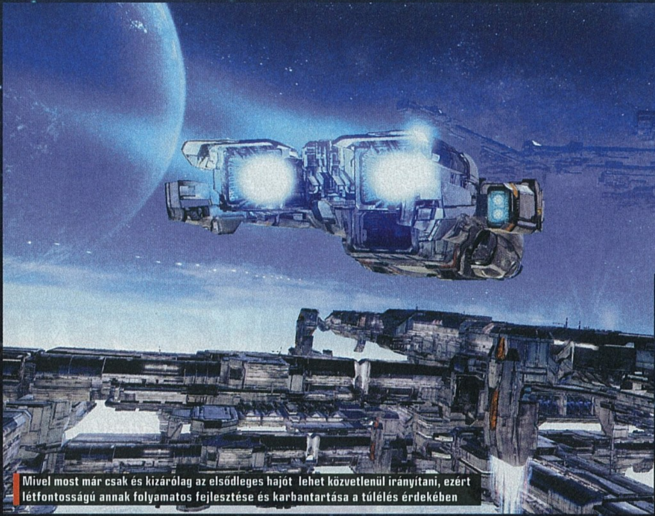
Eddig ugyanis csaltak a germánok: a szektoroknak hívott naprendszerek valójában csak pár száz négyzetkilométeresek voltak, viszont annyira sok volt belőlük, hogy ez senkinek nem tűnt fel. Ezeket térkapuk kötötték össze, melyek révén másodpercek alatt több fényévnyi távolságot lehetett letudni. Ezek a kapuk a Rebirth sztorija elején nem működnek, így a közlekedést elsősorban az „autópályának" hívott alagutak segítik elő. A rendkívül forgalmas, szó szerint több száz űrhajó által használt szakaszok egyfajta hídként funkcionálnak, bármikor rá lehet kanyarodni bármelyikre, és ha mondjuk, a távolban feltűnik egy érdekesnek tűnő aszteroida vagy egy elhagyatott hajó, akkor ugyanezzel a lendülettel ki is lehet indexelni onnan. Ilyen és ehhez hasonló úttal nemcsak a rendszereken belül, de azok között is találkozhatunk, szakaszonként változó sebességgel repítve a kalandorokat az úti céljuk felé.

Ez nem csupán látványos dolog, de komolyan kihat a játéktérre is: a sztrádáknak köszönhetően az emberiség lendületes terjeszkedésbe kezdett, és képessé vált új terepekre vinni olyan tevékenységeket, melyeket korábban csak bolygók felszínén, űrállomások mélyén tudott űzni. Az X: Rebirthben ezért teljesen mást jelent a „népes település" fogalma: szó szerint több száz hajó, akár több ezer ember csoportosulhat egyetlen területen, sokkal hihetőbben ábrázolva a távoli jövő mindennapjait, szemben az eddigi részek szellemvárosszerű előőrseivel.

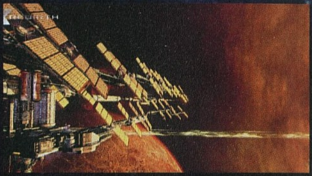
Az X Rebirth kifejezetten magas gépigénye a képeket látva teljesen indokoltnak tűnik. Talán még a Star Citizen se néz ki ennyire jól, ha a részletgazdag kimunkálást nézzük – ez tényleg egy alaposan kidolgozott sci-fi univerzum!







Mivel most már csak és kizárólag az elsődleges hajót lehet közvetlenül irányítani, ezért létfontosságú annak folyamatos fejlesztése és karbantartása a túlélés érdekében



DEEP SPACE NINE

Persze azoknak, akik jártasak az X-világában, nem okoz meglepetést, hogy az űrállomásoknak ekkora szerep jut, elvégre a korábbi epizódokban a játékidő jelentős részét az tette ki, hogy az ember felépített egy sajátot. Aztán ha volt elég pénze, még vagy hármat. Ez a cél nem változott, viszont az odáig vezető út igen: az állomást a fizetést követően nem egyetlen hajó pakolja ki a semmiből, hanem szó szerint darabonként, modulonként kell összerakni. Ezt egy úgynevezett építőközpont koordinálja, aminek belsejében több tucat kis építő droid foglal helyet, melyek egységenként, a rendelő igényeinek megfelelően pakolják ki a tákolmányt. Emiatt sokkal rugalmasabban alakítható ki az épület funkciója: felhúzható például olyan ipari központ, amely önmaga termeli meg az előállítandó termékekhez az alapanyagot, és futószalagon visz mindent az összeszerelő szekcióhoz; ugyanakkor a kalmárokat hatalmas raktárak is segíthetik, melyek kommunikációs központtal megerősítve komplett naprendszerek piacait szolgálhatják ki. Ezen felül a mag körüli héj, vagyis a bázis felszíne is kicsinosítható, pajzsgenerátorokkal és ütegekkel gondoskodva a biztonságról, és arról, hogy egy kisebb támadás, egy kósza agresszor ne okozzon komoly galibát.

Idejét se tudni már annak, hogy mikor lehetett utoljára ennyire lelkesedni egy igazi űrhajós játékot látva.

Mindez azonban attól függ, hogy ki és hogyan is irányítja az adott állomást. A Rebirth legnagyobb újítása, hogy rengeteg feladatot átvesz a játékostól, hogy azokat automatizált, mesterséges intelligencia vezette NPC-k kezébe adja. Az Egosoft érvelése szerint ez egy szükséges lépés, amely elmozdítja a sorozatot a száraz, átláthatatlan menüktől az életszerűbb és hangulatosabb játékélmény felé. A részfeladatokat megkapó NPC-k több kategóriába sorolhatók. A menedzserek a gazdasági életben vesznek részt, irányítják az állomásokat, eladják, vagy épp felvásárolják a portékákat. A kapitányok a hajók vezérlését végzik, ebben a legénység segédkezik, és akkor még nem is esett szó a másodpilótáról, aki az egészet kézben tartja. Ez ugyanis már nem egy egyszemélyes hadjárat, sőt, olyannyira nem, hogy a történetnek kifejezett főhőse van (te, a játékos), aki a szerepének megfelelően nem is nagyon hagyja el a pilótafülkét. Vagyis most már nem lehet közvetlenül irányítani a megvásárolt csatahajókat és állomásokat, a folyamat automatizálva lett, mindent az NPC-k végeznek. Ennek ellenére az X elbutulásától tartani teljesen felesleges, hiszen mindenkinek részletes utasítás adható, így tulajdonképpen csak annyi változott, hogy nem kell polipként funkcionálni, megpróbálva mindent kézben tartani, hanem ki lehet adni a repetitívebb, legkevésbé izgalmas teendőket a peonoknak, és ez nem feltétlenül csak az emberekre vonatkozik, hanem drónokra is. Ezek a minirobotok elképesztően sok dologra képesek: specializációjuk révén gyakorlatilag bármire rávehetők. Kijavíthatnak egy sérült hajót vagy állomást, megtámadhatnak egy célpontot, elterelhetik az ellenfél figyelmét. Alapesetben teljesen önállóak, de utasításokkal vagy távoli vezérléssel közvetlenül is bele lehet szólni a működésükbe, és akkor sincs baj, ha menet közben elpusztulna egy-egy, hiszen gyorsan és olcsón pótolható a drónflotta kieső személyzete.

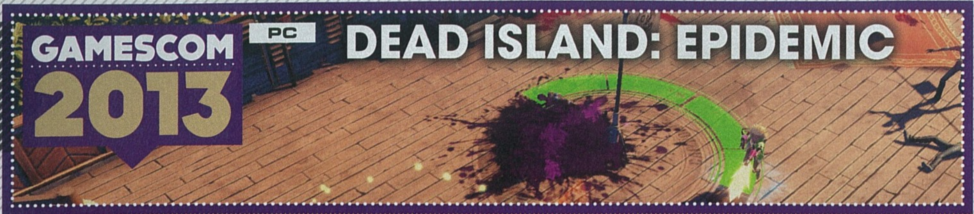
MÉG KÉT HÓNAP

Hiba lenne azt hinni, hogy az X: Rebirth a sorozat végét jelentené. Az irányítás egyszerűbb, logikusabb lett, de a csodálatos külső, a barátságos kezelőfelület alatt ez még mindig egy olyan komplex és teljesen kötetlen játék, mint amilyen mindig is volt. Az általa nyújtott határtalan szabadsággal nagyon kevés sandbox kihívó tud versenyre kelni, különösen ebben a témában, így már csak ezért is érdemes kiemelten figyelni rá. Na meg azért is, mert a 2013-as játékfelhozatal egyik legütősebb és legszórakoztatóbb darabjának tűnik, amelyből akár akkora klasszikus is válhat, mint az az Elite, aminek a folytatására már évtizedek óta várunk – a Rebirthre viszont már nem kell sokat, november végén indulhat az űrhajsza, a meggazdagodás, a megizmosodás vagy szimplán csak az erőfitogtatás felé. Vákuumban, fagypont alatt.

GAMESCOM 2013

PC

DEAD ISLAND: EPIDEMIC



[IRTA CHOCHO] **A Dead Island-saga lassan hosszabb és unalmasabb, mint egy brazil szappanopera, így nem csoda, hogy a Deep Silver igyekszik minél több lét kifacsarni a zombis szériából, még mielőtt túl késő lesz. Milyen Dead Island nem volt még? Hát persze, hogy MOBA!**

Na de ne legyünk rosszmájúak, a Dead Island: Epidemic akár még jó is lehet, főleg, hogy nem is igazi MOBA-ról, hanem hivatalosan ZOMBA-ról van szó, ami elmésen a Zombie Online Multiplayer Battle Arena „műfaj" rövidítése. A játékban ráadásul nem az a cél, hogy minél hamarabb elimináljuk a másik két négyfős csapat bázisát, hanem hogy szűkös időkereten belül minél több területet foglaljunk el, és az így nyert pontokat ellátmányra váltsuk, amit zászlócska formájában cipelhetünk vissza a bázisunkra. Mivel azonban a pályákon hemzsegnek a zombik, nemcsak egymással, de az élőholtak vérszomjas hordáival is meg kell küzdenünk. Mindehhez ráadásul nem az egeret használjuk, hanem a kurzorbillentyűket, vagy épp az ujjunkat, ha a táblagépes verzióval játsszunk.

FÁBÓL BÉLCSAVARÓ

Az Epidemic nemcsak címében Dead Island, hanem a játékmenet is visszahoz pár jól ismert elemet. Ilyen a craftolási rendszer, mely még nagyon korai stádiumban leledzik, na meg a különböző karakterosztályok szerepeltetése: egy karakter négy fegyvert és három különleges, csak rá jellemző képességet birtokol, mely a hat osztályt látva meg sem közelíti egy DotA összetettségét. És hogy mi történik, ha egy zombi fogai közé kerülünk? Nos, mielőtt elbúcsúznánk a szép világtól, fertőzött formára váltunk, ami újabb képességeket jelent. Érdekes ötlet a főellenségek megjelenése: ezek az esetleges bossok megkövetelik a három csapat túlélőitől, hogy közös erővel küzdjenek, ami remek alkalmat szolgáltat egymás hátba szúrására. Az Epidemic ingyenes lesz és még idén megjelenik, de még nem tudni, hogy pontosan mikor.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Deep Silver

MŰFAJ
MOBA

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Dead Island
2011 (DEEP SILVER)

Merc Elite
2013 (BIGPOINT)

MAGICKA: WIZARD WARS

PC

GAMESCOM 2013

[IRTA CHOCHO] **A Magicka többjátékos módját továbbörökítő Wizard Wars mindannak összegzése, amit a MOBA-kban szeretünk, az utálható elemek nélkül, hisz villámgyors csapatalapú online csatározást kapunk, amit még a szerencsétlenkedő újoncok sem fognak tönkretenni.**

A Magickát lehet imádni és utálni, de annyi szent, hogy kevés addiktívabb játék létezik, és mivel sokan rákaptak, már érkezik a folytatás. A Wizard Wars egy gyors tempót diktáló, csapatalapú multiplayer játék, mely sarkítva annyiból áll, hogy elindulunk a pálya egyik végéről, és igyekszünk minél sebesebben kiiktatni a haverokat, miközben harsányan kacagunk a játék idióta humorán. A stílus emlékeztet a MOBA-kra, de a Wizard Wars mégsem sorolható közéjük, mert ahelyett, hogy bázisokat rohamoznánk meg, a cél a másik csapat feléledésének meggátolása. Egyszerre két négyfős brigád lehet a pályán, mindkettőnek 100 újjáéledési jegye van (azaz tagonként 25). Kétféleképpen lehet győzni: vagy elfoglaljuk az összes pontot, ahol fel lehet támadni, és megöljük a másik csapatot, akik így végleg meghalnak, vagy kitartunk addig, míg elfogynak a jegyeik.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Paradox North

MŰFAJ
multiplayer akció

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
55%

STÍLUSMINTA

Magicka
2011 (PARADOX)

VARÁZSLÓPÁRBAJ

A Magickát mindenki maró szarkazmusa és popkulturális kikacsintásai miatt szerette igazán, és ezek mind visszatérnek az új részben is, csak épp az eltelt pár év eseményeire reflektálva – szinte már most a fülünkben csengenek a Miley Cyrus-os viccek. Maga a játékmenet egyébként nem sokat változik: a rendszer most is ugyanabból a nyolc főbb elemből álló varázslatra hagyatkozik, mint az elődben, bár megbolondítja a receptet, hogy a baráti tűz nem kapcsolható ki. Ha valaki már játszott Magickát, tudja, hogy egy-egy parázs meccsen alig látni valamit a mindenfelé cikázó bűbájoktól és sugaraktól, így könnyen el lehet képzelni, micsoda káoszt okozhat egy-egy összecsapás. A játék jelenleg zárt alfateszt fázisban van, megjelenési dátuma ezért még nincs.

TROPICO 5

[ÍRTA WILSON] **Újabb, a sorban az ötödik bőrt húzza le a startja óta meglehetősen keveset változott Tropico-sorozatról a nem éppen minőségi játékokra szakosodott Kalypso kiadó. El Presidente hamarosan visszatér, hogy minden eddiginél tovább maradjon a trónon.**

Szinte hihetetlen, hogy a 2001-ben startolt Tropico-sorozat 12 év alatt egyetlen botrányba se futott bele. Pedig alaptémája több mint aktuális: egy karib-tengeri sziget teljhatalmú uralkodójaként kell mindent kisajtolni azokból a szerencsétlen helyiekből, akiket vagy a születés, vagy a bevándorlás csodája dobott a látszólagos paradicsomba. Napjaink talán egyetlen diktátorszimulátora meglehetősen keveset változott az első epizód óta (a harmadik és a negyedik Tropicót nagyon nehéz megkülönböztetni csupán a játékképeket böngészve), így talán azon se fog meglepődni senki, hogy a jövőre érkező Tropico 5 sem készül felforgatni a világot, inkább csak kibővíti az ismert játékmenetet. Ezt a feladatot viszont legalább hosszan, becsületesen csinálja!

Olybá tűnik, hogy egy kiváló, de teljesen sablonos negyedik rész után végre az újítások mezejére merészkedik a Tropico-sorozat.

SID MEIER IS MEGIRIGYELNÉ

A Tropico 5 ugyanis hatalmasat lép előre, vagy épp hátra, attól függően, hogy honnan nézzük. A diktátorkodás ezúttal a megszokottnál pár száz évvel korábban, a kolonizáció idején kezdődik, a 19.-től egészen a 21. századig egyengetve az uralkodó sorsát. Habár a Tropico 4 mellé csapott Modern Timesszal már volt lehetőségünk a közeljövőbe merészkedni, mégis ez lesz az eddigi leghosszabb és legtartalmasabb Tropico. Természetesen El Presidente nem halhatatlan, és még csak nem is matuzsálem: elhalálozása esetén helyét valamelyik családtagja veszi át, sőt, a rokonok még a kormányba is benyomhatók, így ha mondjuk kulturális miniszterre, kabinetfőnökre van szükség, nem kell drága pénzen külföldi szakértőt importálni vagy egy tökkelütött helyit kinevezni, mert ezeket a feladatokat egy testvér, egy sógor vagy egy nagybácsi is tökéletesen el tudja látni.

A megnövelt lépték miatt minden eddiginél nagyobb szerep jut a fejlődésnek és a kutatásnak. A kampány eddig is lassan, fokozatosan adagolta az újabb és újabb épületeket, diktátorerőket, és ez nem is változik, csak mondjuk, az 1800-as években még biztos nem lehet modern propagandaépületekre számítani, azokat majd az idő és az olyan tudományok megjelenése hozza el, mint a telekommunikáció vagy az elektromosság bevezetése. Épületből száznál is több van, viszont nincsenek a sziget partjai közé szorítva, tevékenységük a határokon is túlnyúlhat.

VANDELAY INDUSTRIES

Az új epizód végre hajlandó figyelembe venni azt is, hogy a világ nem egyetlen szigetből áll. Habár a környező földterületek közvetlenül még mindig nem terelhetők be a birodalom alá, de legalább bevonhatók a kereskedelembe. Az import és az export kibővítésével lehetőség lesz kereskedelmi utak létrehozására, ami a kincstár feltöltésének egyik leghatásosabb és leggyorsabb módja. És ez nem kizárólagosan a kampányra vonatkozik: a Tropico-sorozatot is utolérték a modern idők, és a diktátorok történetében először bevezetésre kerül a multiplayer mód. A kompetitív és a kooperatív szabályrendszert egyaránt ismerő online komponensben akár négyen is megpróbálkozhatnak a város- és birodalomépítéssel, ráadásul egyetlen szigeten. A játékosok megoszthatják az erőforrásokat és a javakat, de akár hadba is vonulhatnak – sajnos a zsarnokokra csak ritkán vár békés, boldog nyugdíj, és ezen nem változtat az sem, ha a palotába zsúfoltuk a Karib-tenger összes kincsét.

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media

FEJLESZTŐ
Haemimont Games

MŰFAJ
stratégia

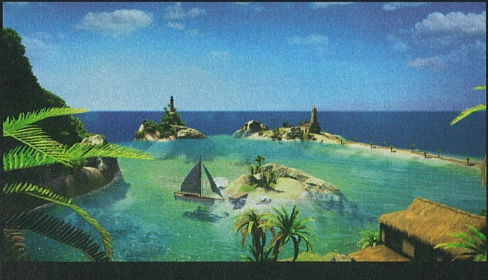
MEGJELENÉS
2014

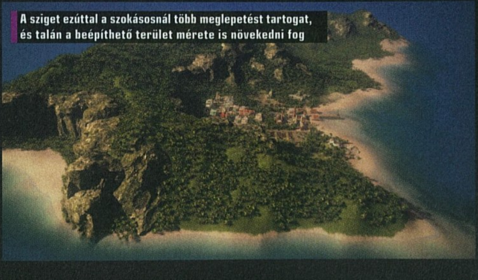
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
55%

STÍLUSMINTA

Tropico 3
2009 (KALYPSO)

Tropico 4
2011 (KALYPSO)





A sziget ezúttal a szokásosnál több meglepetést tartogat, és talán a beépíthető terület mérete is növekedni fog

GAMESCOM 2013

PC

NETHER

[ÍRTA **CHOCHO**] **Belvárosi környezetben játszódó horrorjáték van már, de olyan, amiben akár 64-en is félhetünk egyszerre, még nincs. De sebaj, a Nether pont ezt ígéri, és mi nagyon várjuk, hogy elmerülhessünk a mutánsokkal teli metropolisz pokoli sötétjében.**

A túlélőhorror-játékok nemrég új alkategóriával lettek gazdagabbak, ami a klasszikus formulát internetes funkciókkal bővítette ki. Mert az is jó, amikor egyedül próbálunk életben maradni egy rakás zombi vagy egyéb rémség között, de az még jobb, ha vannak velünk vadidegen emberek, akik néha legalább olyan veszélyesek, mint a foszló húsú szörnyszülöttek. A műfaj koronázatlan királya a modként jó ideje hódító, de különálló címként még mindig sütőben lévő DayZ, ám már megjelentek a trónkövetelők, még ha nem is túl sokan. Eddig egyébként a Nether tűnik a legnagyobb számnak: posztapokaliptikus online túlélőtúra várható, amiből ezúttal kimaradnak a sírból kikelt járkáló hullák.

HALÁLI VÁROSNÉZÉS

A Nether háttértörténete egyelőre meglehetősen ködös. Csak annyit árultak el a fejlesztők, hogy a nem túl távoli jövőben járunk, tíz évvel egy meghatározatlan kataklizma után. A modern civilizáció romjait túlélők csoportjai népesítik be, akik különösebb célok és lehetőségek nélkül bolyonganak a lepusztult nagyvárosokban. Ez eddig nem tűnik eredeti elgondolásnak, pedig a Nether eszenciája az urbánus környezetben keresendő. Míg a DayZ-ben vagy a nemrég átkeresztelt The War Z-ben a nagy, nyitott helyszíneké a főszerep, addig a Phosphor Games alkotása a metropoliszok vertikális elrendezésére épít. Összesen 64 játékos lehet egyszerre egy szerveren, és mivel az éles sarkok, a sűrű egymásutánban sorakozó felhőkarcolók és a földalatti csatornarendszerek a legváratlanabb pontokon futnak össze, meglepetésként érhet minket a többi játékossal való találkozás – egyszersmind képtelenség elkerülni egymást, gyakorlatilag rá vagyunk kényszerítve a véletlen randikra, amik, akárcsak a valós katasztrófahelyzetekben, beláthatatlan következményekkel járnak. Fontos tehát a gyors és pontos helyzetfelismerés: a programban beépített gesztusok segítik az azonnali reakciókat, ezért egy kedves integetés vagy egy ellenséges fegyverlobogtatás többet ér minden szónál – viszont sosem szabad elfelejteni, hogy aki elsőre barátnak tűnik, akár aljas gyilkos is lehet, akit kizárólag a felszerelésünk érdekel. A Nether legfélelmetesebb eleme tehát a paranoia: nem elég, hogy félünk a közelünkbe kerülő más játékosoktól, de azt sem tudjuk, hogy mi mikor kerülünk az útjukba.

ADATOK

KIADÓ
Phosphor Games

FEJLESZTŐ
Phosphor Games

MŰFAJ
MMOFPS

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
35%

STÍLUSMINTA

DayZ
2012 (BOHEMIA INTERACTIVE)

The War Z
2012 (HAMMERPOINT INTERACTIVE)

A The War Z után félünk minden DayZ-klóntól, de ez annál sokkal egyedibbnek és színvonalasabbnak tűnik. Várjuk!

DAY Z-BŐL ÖTÖS

A játék FPS-ként üzemel, de mivel lőszer nincs sok, ezért főleg közelharci szerszámokkal védhetjük meg magunkat. A harc persze legtöbbször egyenlő a vereséggel, mert a romos épületek közt vadászó mutáns szörnyek sokkal gyorsabbak és erősebbek nálunk. Hathatósabb taktika a bujkálás, ám ha egyszer kiszúrtak, csak a menekülés és a szembeszegülés óvhatja meg az irhánkat. A Nether teremtményei átalakult emberek, amik elsősorban hangra mennek, így a konkurens túlélőcsapatok közti fegyveres összetűzés könnyen a nyakunkra hozhatja őket. Nagy hát a felelősség a játékosokon, hisz nemcsak egymással, a szörnyekkel és a környezettel is meg kell birkózniuk, de mindezt olyan csendben kell tenniük, hogy az már szinte ijesztő – nem csoda, hogy a fejlesztők horrorként beszélnek a Netherről, mely az MMOG-k között egyedüliként tényleg a frászt hozza majd ránk. A megjelenés a távolba vész ugyan, mi mégis nagy reményekkel tekintünk a közelgő világvégére.

Ha eljön az apokalipszis, mindig megjelennek a pajszeres emberek. Már csak egy néma fizikus hiányzik.

GAMESCOM 2013

PC

ENDLESS LEGEND

[ÍRTA CHOCHO] **Gondolkodtál már rajta, hogy mi történhetett Középföldével a regények után? Vajon a hobbitok kivívták az egyenjogúságot? Az orkok legyőzték a diszkriminációt? Kijutottak a rohaniak az űrbe? Ha agyaltál már efféle dolgokon, az Endless Legend a te játékod lesz.**

A tavaly nyáron megjelent Endless Space című 4X stratégiai játék elnyerte a műfaj rajongóinak tetszését, így az Amplitude Studios a Gamescomon leleplezte az Endless Legend című „előzményt", mely szintén a Civilization-szerű, körökre osztott szabályrendszeren belül játszódó programok rajongóit elégíti ki, méghozzá sci-fi helyett klasszikus fantasy környezetben. Tudjátok, orkok, elfek, mágia és intrika, pont, ahogy a nagy, gyűrűs trilógiában meg van írva. A történetet persze kicsit megkavarja, hogy a helyszínül szolgáló bolygó haldoklik, így rajtunk áll, hogy a hat koron átívelő kampány során elmenekülünk-e, vagy inkább megpróbáljuk megmenteni otthonunkat.

LEGENDÁK KORA

Összesen nyolc játszható fajjal indulhatunk csatába, akik közül a Fallen Lordsnak nevezett vámpírurak tűnnek a legérdekesebbnek: ha nem ölnek, elpusztulnak, de gyűlölik a gyilkolást, ezért magukat is. Nincs is ennél jobb példa a játék ambivalens univerzumára, melyben még a fejlődést sem korlátozza képességfa, csakis a szerzett tapasztalat dönti el, hogy előrébb léphetünk-e. Mivel a cél egy erős civilizáció felépítése, rajtunk áll, hogy a konkurens népeket leméészároljuk vagy beolvasztjuk. Mindkét módszernek megvannak a maga előnyei, bár csodálkoznánk rajta, ha multiplayerben ritkábbak lennének az erőszakos akciók, mint a finom diplomácia. Az Endless Legend egyébként is „gyors tempójú" játék lesz az alkotók szerint, ami nem igazán jellemzője a stílusnak, így kíváncsian várjuk, mi sül ki a dologból. Annyi biztos, hogy a Legend nagyon jól néz ki, a Gamescomon mutogatott változat pedig már alfa volt, azaz a tavaszi megjelenés is tarthatónak tűnik.

ADATOK

KIADÓ
Iceberg Interactive

FEJLESZTŐ
Amplitude Studios

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
55%

STÍLUSMINTA

Civilization V
2010 (2K GAMES)

Endless Space
2012 (ICEBERG INTERACTIVE)

PANZER GENERAL ONLINE

PC

GAMESCOM 2013

[ÍRTA CHOCHO] **A második világháborúnál elcsépeltebb stratégiai játéktéma nem igazán létezik, de ha körökre osztott formában vívhatjuk meg Európa sorsdöntő csatáit, máris szebb fényben tündököl az unalmas koncepció. Ezért is várjuk annyira a Panzer General Online-t.**

A Panzer General-sorozat egy ideje nem találja önmagát, így kissé meglepődtünk, mikor a Ubisoft bejelentette, hogy a Settlersekről híressé vált Blue Byte már javában dolgozik az új részen, ami ráadásul egy böngészős program lesz. A Panzer General Online, nevéből adódóan, elsősorban az internetes csatározásokra koncentrál, de szerepet kap benne egy második világháborús kampány is, amit az alkotók afféle beugróként, tréningként írtak le: nem végeznek félmunkát, az egyjátékos mód is értékelhető lesz, de aki tényleg el szeretne merülni a Panzer General Online-ban, az nem ússza meg a más tábornokokkal vívott háborút. A sorozat régen is híres volt történelmi alaposságáról, és ez most sem lesz másként, hiszen olyan valós helyszíneken játszhatjuk újra a nagy világégés kulcsfontosságú pillanatait, mint a francia Omaha partszakasz vagy az olasz Monte Cassino.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Blue Byte

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Panzer General
1994 (MINDSCAPE)

Panzer General: Allied Assault
2009 (UBISOFT)

HÁROM CSILLAG

A PGO futtatásához tényleg elég egy sima böngésző, még csak kliensprogramot vagy bővítményt sem kell telepítenünk. Ez úgy lehetséges, hogy a Blue Byte megtartja a sorozatra jellemző minimalista dizájnt, azaz a játéktér most sem áll többől, mint egy térképből és pár egység 2D-s rajzából. Hiába, a PGO-t nem a grafikájáért fogjuk szeretni. Érdekesség, hogy átemelik a kártyajátékok legkedveltebb elemét, a csereberét: egységeink és tábornoki képességeink virtuális kártyák formájában folyamatos mozgásban lesznek, s mivel a program ingyenes, mikrotranzakció útján újíthatjuk fel paklijainkat. A bétára már lehet jelentkezni a hivatalos oldalon, de pontos megjelenési dátum még nincs.

GAMESCOM 2013 PC

THE SIMS 4

[ÍRTA KREDENC] **Hálás és hálátlan feladat is egyben egy olyan franchise negyedik részét elkészíteni, amely eladási rekordokat döntött, és még a játékiparon kívüli „muglik" is hallottak róla. A Sims Studio vállát tehát mázsás teher nyomja, hiszen az elvárások hatalmasak.**

A bevezetőhöz rögtön hozzá kell tenni, hogy ha valaki ezen elvárásoktól vezérelve vetett egy futó pillantást a kiadott játékképekre, akár csalódást is érezhetett, lévén nem sok különbséget lehetett felfedezni a széria korábbi részeihez (elsősorban persze a harmadik felvonáshoz) képest. Holott a látszat csalóka: a készítők nyilván megtartják a rajzfilmszerű, karikírozott grafikai stílust, hiszen ez ugyanúgy a franchise védjegyét jelenti, mint a simlish nyelvű feliratok és gügyögés – bárki, aki ránéz egy képre, rávágja, hogy ez valamelyik Sims, és ennél többet brand nem érhet el. A lényeg, mint mindig, most is mozgás közben bukkan elő, és az első videók után már nem lehetett kétségünk afelől, hogy a negyedik rész bizony ismét épp olyan forradalmat jelent a sorozaton belül, mint a Sims 3 nyílt világa.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Maxis, The Sims Studio

MŰFAJ
életszimulátor

MEGJELENÉS
2014 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

The Sims Stories
2007 (ELECTRONIC ARTS)

The Sims 3
2009 (ELECTRONIC ARTS)

AZ LÉGY, AKI VAGY

A Sims Studio szakijai nem is spóroltak a petárdákkal: elsőként a CAS változásait mutatták be, ami inkább teljes átszabás, mint pár módosítás – ha összevetjük az előző simkészítő műhelyekkel, nagyon durva a váltás. Már a letisztult, sokkal logikusabb és kézre állóbb interfész is csábító, ám az igazi nagy attrakció, hogy immár valóban teljes és korlátlan szabadságot kapunk simjeink elkészítésénél. Karaktereink testén ugyanis számtalan aktív pont van, amit megragadva tetszés szerint változtathatunk, növelve vagy csökkentve így a karok, lábak méretét, a has és a fenék ívét, a mell, az orr, a száj vagy a szem nagyságát. Természetesen az így kialakított külsőt tovább finomíthatjuk, tehát tényleg semmi akadálya nem lesz annak, hogy valaki megmintázza magát vagy valamely ismert embert. Sőt: a jellemvonások, életcélok, hangszín beállítása mellett már a mozgás stílusát is megválaszthatjuk. Persze az eddigi részek ismeretében mondhatjuk, hogy mindez csak külsőség, de ez mostantól már nem igaz!

ÉRZELMEK HÁLÓJÁBAN

A Sims4 legnagyobb durranása ugyanis az érzelmi alrendszer, amely az „életszimulátor" kifejezést és műfajmegjelölést valóban új szintre emeli. Simjeink eddig is reagáltak a világra, ám ennek csak rövid távú következményei voltak, melyek a moodletek formájában jelentek meg – az éhség vagy egy koszos lakás hatására ideig-óráig romlott emberkénk hangulata, egy finom ételnek hála nőtt, de ez különösebben nem érintette a játékmenetet. Mostantól mindez megváltozik. A simek, nem túlzás ezt kijelenteni, immár valódi érzelmeket produkálnak, amely kihat a viselkedésükre éppúgy, ahogy az az életben megszokott. Egy mérges férfiú kárt tehet környezetében, de dühét (főleg, ha sportos természetű) akár az edzőteremben is levezetheti, egy depresszióba esett leányzó nekiállhat tömni magát, ám ha épp írói vénával bír, lehet, hogy ez az állapot egy nagyszerű mű megszületéséhez vezet. Így tehát az emócióknak lehetnek úgy negatív, mint pozitív hatásai, de mindenképp befolyásolják simjeink mindennapjait, és maradandó következményekkel bírnak.

Ezeket az érzelmeket bármi kiválthatja – munkahelyi vagy családi probléma, a környezet egy eleme (például egy szép, a kreativitást inspiráló festmény), de akár egy sima elhízás is, mert ha karakterünk érzékeny a külsejére, nyilván nem fogja reakció nélkül hagyni, hogy felszedett magára némi súlyfölösleget, főleg, ha ezt mások is lereagálják. A fejlesztők rengeteg munkát öltek abba, hogy leprogramozzák a különféle összefüggéseket; például egy romantikus kép a konyha falára felakasztva nem sok vizet zavar – ám ha a hálószobában lóg az ággyal szemben, és az oda becsalogatott hölgy épp flörtölős hangulatban van, nos, az

A Sims-sorozat legérdekesebb része sosem a simek életének figyelése volt, hanem az életterük kialakítása. Bárcsak annyira egyszerű lenne a valóságban is úgy házat építeni vagy felújítani, mint ebben a világban!

ELŐRENDELŐI EXTRÁK

Ahogy az megszokott, a Sims 4 is több kiszerelésben lesz kapható. A 60 dolláros Limited Edition kiadás mellé a Life of the Party nevű DLC jár, amiben egy tikibárt és pár bulizós ruhát találunk. A csak az Originen, 70 dollárért bezsákolható Digital Deluxe kiadás az előbbi csomag és a hivatalos zenei anyag mellett az Up All Night pakkot is tartalmazza, amiben egy látványos lézershow-berendezés, további kosztümök, dekorációk és receptek is lapulnak. Végül lesz egy 80 dolláros Premium doboz is, amiben minden előbb felsorolt extra megtalálható, plusz egy kemény fedeles guide, illetve országfüggő bónusz (a német Amazon például egy USB-re köthető, asztali életkristályt kínál).

már egy egészen más szituációt eredményezhet... Ez az érzelmi mátrix egyébként tényleg egész szélsőséges helyzetekhez vezethet, a gonosz lelkű játékosok a simek kinyírásának új, és a befalazásnál vagy a medencébe fullasztásnál jóval kreatívabb módjait fedezhetik fel. Elég lesz egy szomorú emberkét egy szomorú atmoszférájú helyiségben egy szomorú tévéműsor elé leültetni, hogy megtörténjen a tragédia, de karaktereink ugyanígy belehalhatnak a nevetésbe vagy épp a szégyenbe (lásd a fenti példát a kövér, mások által gúnyolt, és külsejére kényes illetőről, aki amúgy is hajlamos az önsajnálatra, és még a hangulata is a padló alatt van).

Sajnos a külsőhöz nem nyúltak a fejlesztők: ez ugyanúgy néz ki, mint a Sims 3!

Az emóciók nemcsak a hangulatot befolyásolják, simünk mozgásáról, gesztusairól, mimikájáról is leolvashatók, ami az emlegetett rajzfilmszerű megjelenítés ellenére is jóval természetesebb hatást kelt – és ugyanezen célt szolgálja a „multitasking" is. Eddig ugyebár, ha egy karaktert fejleszteni akartunk, fel kellett állítani neki egy parancssort, amit szép sorban végrehajtott, ez pedig elég sok mikromenedzselést igényelt. Nos, ez már valóban a múlté, hiszen megtehetjük azt, hogy az anyuka otthon felpattan a futópadra, miközben nézi a tévében a főzőcsatornát, ezzel egyszerre szerezve konyhai jártasságot és formálva alakját, majd társasági igényét kielégítendő szóba elegyedhet a fotelben olvasgató férjurammal anélkül, hogy leszállna a gépről vagy megakasztaná őt a lapozgatásban. Azt hiszem, a sorozat rajongóinak nem kell ecsetelnem, mennyire fontos és hasznos változást jelent ez. A kapcsolatok terén amúgy szintén komoly változások történtek: már nemcsak egyetlen sávon „harmonikázunk", a gyűlölettől az ismeretségen és barátságon át a szerelemig. Két, alapvetően konkurens mércét kapunk, az egyik a baráti, a másik a romantikus szálat jelenti, ami szintén életszagú, lévén akár ki lehet alakítani olyan nexust is, amelyben egy pár ugyan nincs szerelmi viszonyban, de haveri alapon néha összebújnak egy gyors „woohoo"-ra, aztán élik tovább az életüket, míg a két mércét maximalizáló simek igazi lelki társakká válhatnak.

ÉS MÉG ANNYI MÁS...

A simek létrehozásának és életének fenti, jelentős átalakításában azonban nem merül ki a Sims 4 újdonságainak sora. Itt van például az építési mód, amely szintén egyszerűbb és frappánsabb lett: ezentúl teljes szobákat pakolhatunk át a ház egyik oldaláról a másikra, a falakat pedig az ajtók, ablakok leszedése és a bútorok kipakolása nélkül is „átgumizhatjuk". Aki pedig siet, az a katalógusból komplett szobákat is kiválaszthat, így pillanatok alatt, modulszerűen összerakva egy házat, sőt, még a bebútorozás terén is kapunk egy ugyanilyen mankót, ugyanis teljes hálószobavagy konyhaberendezést is vásárolhatunk, megfelelő padló- és falmintával együtt, ami ismét csak segít abban, hogy minél gyorsabban elmerülhessünk a konkrét játékban (ez egyébként a CAS-ban is jelen van, ahol számos alapmodell vár ránk egy gyors „simépítésre"). Aki viszont kreatív, az a szintén jelentős fejlődésen átesett Sims Exchange felületen oszthatja meg alkotásait a közösséggel, és persze a Sims 3-ban bevezetett közösségi funkciók is megmaradnak.

Összességében azt hiszem, ennyiből is látható, hogy a Sims 4 a széria egy újabb evolúciós fázisa lesz, ráadásul még nem is ismerünk minden új mechanizmust és részletet – például azt, hogy mit tartalmaz majd az alapjáték, és mit kell majd újabb súlyos ezrekért megvásárolnunk a későbbiekben, mert ha van valami, ami állandó a franchise-ban, az épp a kiegészítők végtelen sora. No de hát kell valami a régi, jó dolgokból is, nem igaz?

PC PS3 X360

XCOM: ENEMY WITHIN

[ÍRTA MIGUEL] **Ahogy a múlt hónapban bemutatott Civilization-kiegészítő, úgy ez is harminc dollárba kerül majd, de csak toldalék lesz az Enemy Within, az XCOM: Enemy Unknown novemberben megjelenő bővítménye. Vajon mit kapunk ennyi pénzért?**

Meglehetősen sokat, a részletes listát böngészve az ember hirtelen azt sem tudja, honnan kezdje. Ami fontos, hogy a lényeg ugyanaz marad, és bár a történet onnan folytatódik, ahol az alapjáték abbamaradt, továbbra is támadó hajlamú idegenek ellen kell majd küzdenünk nagyjából bármivel, ami csak a kezünk ügyébe akad. Az Enemy Withinben azonban jóval több minden akad majd a kezünkbe.

A nem éppen brilliáns The Bureau után igazi felüdülés lesz ősszel visszatérni a fantasztikus Enemy Unknownhoz!

NEM ORVOS KELL, SZERELŐ

Az egyik legfontosabb új elem a MEC Trooper karakterosztály megjelenése lesz. A név elég sokatmondó, ugyanis lépegetőbe bújtatott katonákról van szó. Fontos, hogy embereink nem születnek mechnek, ahogy mondjuk Assaultnak vagy Heavynek: ha kifejlesztjük a megfelelő labort, a korábban más szerepet betöltő bakáink bármelyikéből lépegetőt varázsolhatunk (az eredeti végtagok kitépésével, majd robotkarok és -lábak beépítésével). Ez azzal jár, hogy szegény elveszíti minden eddig megszerzett fejlesztését, cserébe viszont egy teljesen új képességfa gyümölcseit szedegetheti le, a másik kasztban elért szintjének megfelelően. Hagyományos fegyvert és felszerelést nem aggathatunk rájuk, de lesznek saját fegyvereik, például gépágyú vagy épp az eddig nem látott lángszóró. Nem feltétlenül lesz érdemes azonban minden korábbi katonánkat önjáró vas kezeslábasba bújtatni, így ugyanis nem kaphatnak a szintén újnak számító génmódosított testrészekből. Agy, szem, bőr, mellkas és lábak, ez az öt terület javulhat fel, és egyenként kétkét opció közül választhatunk majd (ahogy korábban a szintlépéseknél is). Az agynál például az idegi visszacsatolás nevű opció használatakor minden, az elméjében turkálni próbáló idegent megsebez a katona, de azt is választhatjuk, hogy pánik helyett simán csak ájuljon el a delikvens, ha az űrlények átveszik felette a hatalmat. A lábaknál is két lehetőség van: vagy speciális felszerelés nélkül mászhatunk a tetőre, vagy öngyógyító képességre teszünk szert. Az egész génmanipulációs hacacáré adja amúgy az új rész címét, a katonáinkba ugyanis az idegenek képességeit építjük be, innen jön a nagyjából belső ellenségre fordítható Enemy Within. Ahhoz, hogy a fent említett lehetőségek valamelyikét használjuk, egy új alapanyagra lesz szükség. A meld nevű cucc időzített önmegsemmisítővel ellátott tárolókban várja, hogy megtaláljuk, így érdemes lesz sietni, ha valóban új agyat akarunk adni az embereinknek.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis Games

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2013 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Jagged Alliance: Back in Action
2012 (KALYPSO)

XCOM: Enemy Unknown
2012 (2K GAMES)

MEG AZ APRÓ

Természetesen lesz egy halom játékmenettel, megjelenítéssel és egyebekkel kapcsolatos javítás és változtatás is. Állítólag a harcrendszer is kap a jóból, de erről sok részletet még nem tudni, ám az már például biztos, hogy közel 50 új pályával bővül a lehetséges helyszínek tára, és az ufók mostantól városi környezetben is lezuhanhatnak. Katonahangok terén is van újság: mostantól a nemzetiségnek megfelelő nyelven szólalnak meg a regruták, ráadásul a képességrendszert is újraegyensúlyozzák a készítők, hogy érdemes legyen eltérni a megszokott választásoktól. A Firaxis a Civilizationnél megszokott minőségű kiegészítőt hegeszt az XCOM-hoz is, és bár 30 dollár soknak hangzik, a megújuló képességek, fegyverek, karakterosztályok, erőforrások, térképek, többjátékos és stratégiai lehetőségek talán valóban érnek majd ennyit.

Az ellenségtől elcsent technológia ellenére ez még mindig nem egy gyorsan letudható háború lesz

DIABLO III: REAPER OF SOULS

[ÍRTA WILSON] **A Diablo III legendásan rosszul sikerült startja és a játék népszerűségének rekordidő alatti lelohadása után nem is volt kérdéses, hogy a Blizzardnak tennie kell valamit a játék feltámasztása érdekében. De vajon egy sovány kiegészítő elég lesz ehhez?**

Manapság szinte lehetetlen titkot tartani, így a világon senkit sem lepett meg, mikor a Gamescomon bemutatkozott a Diablo III első kiegészítője. A nevét már hetekkel korábban tudtuk, és egy kis logikával azt is ki lehetett sakkozni, hogy ez bizony egy klasszikus bővítmény lesz. A Reaper of Souls első látásra mégsem említhető egy lapon a kultikus Lords of Destructionnel, a Diablo II küldetéslemezével, amely egy komplett játéknyi extra tartalmat csapott az akció-RPG-hez. Az összehasonlítás már csak azért sem állja meg a helyét, mert jelen állás szerint az újdonságok egy része egy teljesen ingyenes, 2.0-s verziószámmal futó patchcsel érkezik, és csak egy maroknyi extráért kell majd kinyitnunk a pénztárcánkat. Mindez attól Blizzardtól, amely majdnem ugyanezt már a StarCraft II-vel is elsütötte, csak abból végül méregdrága, dobozos upgrade lett...

MENJ A POKOLBA!

A Lords of Destruction egy fejezetes története szerint Malthael, a bölcsesség egykori angyala (most már a Halál Angyalaként ismert) visszatér a nagy semmiből, hogy egyszer és mindenkorra pontot tegyen az Örökös Konfliktus végére, elpusztítva minden démont, és ha úgy adódik, még akár az emberiséget is – úgy látszik, a Diablo világában mindig akad valaki, aki mindent lerombolna. Ezt megakadályozni kívánó hősök persze ezúttal is akadnak, ráadásul már eggyel több, mint az alapjátékban. A paladin inspirálta Crusader a kiegészítő legnagyobb (fizetős) újdonsága. Pajzsával és buzogányával közepes hatótávolságú harcosnak számít, aki erejével és rengeteg aktív, illetve passzív képességével próbál felülkerekedni a szörnyeken. Támadó és védekező tulajdonságai is kiemelkedően magasak, így gyakorlatilag minden helyzetben fel tudja találni magát.

ADATOK

KIADÓ **Blizzard**
FEJLESZTŐ **Blizzard**
MŰFAJ **akció-szerepjáték**
MEGJELENÉS **2014**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **50%**

STÍLUSMINTA

Diablo II: Lords of Destruction
2001 (BLIZZARD)

Diablo III
2012 (BLIZZARD)

IRÁNY NYUGAT

Ennek ellenére nem a Crusader az egyetlen, aki az új, ötödik fejezet baljós vidékére merészkedhet. A Westmarchban és a Pandemonium-erdőben játszódó történet a Diablo III eddigi legkomorabb helyszíneit hozza, ahol töltés nélkül léphetünk a szabadból az épületekbe és vissza. A fő területeket véletlenszerűen generált, 15-20 percnyi szórakozást biztosító, dinamikus időjárást és mindig változó fajtájú és mennyiségű ellenfelet, valamint egy-egy főellenséget tartalmazó katakombák egészítik ki, így a történet befejezése után is mindig lesz hol kincsre vadászni.

Egyetlen fejezet és egyetlen karakter nagyon kevésnek tűnik, de a véletlenszerűen generált dungeonök azért még üthetnek!

Mindezt teljesen új szörnyek koronázzák meg, ám jelen sorok írásakor még csak négy lényről tudunk: Seraph, Summoner of the Dead, Executioner és Death Maiden. Ennél jóval izgalmasabb, hogy minden karakter már 70-es szintig lesz fejleszthető, új képességek és rúnák társaságában, ráadásul a Paragon-rendszer is átalakul. A kiegészítőt követően egyetlen közös paragon-értékünk lesz, felső határ nélkül, így a legelkötelezettebb játékosok lényegében a végtelenségig tápolhatják a harcosaikat. És ha ez még nem lenne elég, hát ott a 2.0-s loot-rendszer, amely az eddigieknél jóval kevesebb, viszont sokkal minőségibb tárgyakat dob, mindig az adott főhőshöz igazítva a kihulló fegyverek, páncélok és egyéb cuccok típusát. Most már csak az a kérdés, hogy a Blizzard mennyi pénzt kér azért az egy szem karakterért és fejezetért...

Az eredetinél jóval komorabb Diablo III-ra áhítozók vágya a kiegészítő megjelenésével végre teljesül

BATMAN ARKHAM ORIGINS

[ÍRTA BATE] **Bő egy hónap múlva megjelenik az Arkham játéksorozat harmadik része, mi pedig összeszedtünk minden olyan infót, amit a májusi előzetesünk idején még nem lehetett tudni Batman korai kalandjáról.**

Mielőtt belevágnánk az újdonságok ecsetelésébe, gyorsan vegyük át a Batman: Arkham Origins alapjait. Öt évvel járunk az Asylum eseményei előtt, a Sötét Lovag már legalább két éve aktív, de még nem az a félve tisztelt figura, akit a korábbi játékokban irányíthattunk. Heves vérmérsékletű, kissé meggondolatlan, fiatal hőssel lesz dolgunk, aki sokak számára csak egy legenda, a rendőrség még levadászandó őrültként tekint rá (Jim Gordon is), és nemhogy Robin vagy Nightwing, de még Oracle sem bukkant fel a köpenyes igazságosztó életében. A ránk váró történet karácsony éjszaka játszódik, és Batman nyomában összesen nyolc, a Black Mask nevű gengszter által felbérelt bérgyilkos lohol. Azt már korábban is tudtuk, hogy Deathstroke és Deadshot hajtanak a Denevérember járó vérdíjra, viszont az utóbbi hetekben és hónapokban még három gonosz kilétére derült fény.

Reméljük, hogy a harmadik részben nem fog kiderülni, hogy ismét Joker a titkos főgonosz.

AZ ÚJ FIÚK ÉS A LÁNY

A Rocksteadyt váltó Warner Montreal természetesen nem tudta elkerülni a legutóbbi Christopher Nolan film által keltett hullámokat, így Bane ismét központi szerephez jut a történetben, ám még nem abban a formában, ahogy 2009-ben megismerhettük. A bőrmaszkot viselő bérgyilkos itt még nem az a drabális állat, akivel az Asylumban és az Arkham Cityben találkozhattunk, hanem egy olyan figura, akit még nem torzított el az erőnövelő Titan formulával való kísérletezgetés. Ami viszont ennél is érdekesebb, hogy a jelek szerint Bane-nek lesz egy partnere, méghozzá az őrült és kiszámíthatatlan Joker személyében, de azt már most érdemes tisztázni, hogy a vigyorgó bohóc ezen kapcsolat ellenére sem tagja a Batman fejére vadászó nyolc pénzéhes gyilkosnak. Copperhead viszont igen. Ha ez a név nem cseng ismerősen, akkor nem a memóriátokkal van baj, hiszen a karakter nem tartozik a Sötét Lovag ismertebb opponensei közé – éppen ezért vehették a fejlesztők a bátorságot ahhoz, hogy megváltoztassák a bűnöző nemét, ezzel megalkotva az Origins első (bejelentett) nőnemű ellenfelét. A hiányos bőrszerkóban feszítő hölgy elsőre nem tűnik túl veszélyesnek, a látszat azonban csal, ugyanis Copperhead kitűnően képzett akrobata, otthon van a különböző harcművészetekben, és ráadásként egyetlen érintéssel képes megmérgezni az ellenfeleit. Ez utóbbi csapást hősünk sem fogja elkerülni, így jobb, ha már most felkészültök egy olyan küzdelemre, amiben Batmannek az agresszív leányzó mellett a méreg hatására felbukkanó hallucinációkkal is meg kell majd birkóznia.

Az ötödik bérgyilkos, akiről a Gamescomon hullott le a lepel, nem más, mint Firefly, aki szintén nem tartozik az ikonikusabb (és lerágott csontnak tekinthető) gonoszok közé. Garfield Lynns egy félresikerült akciója után válik piti gyújtogatóból pszichopatává, azzal a feltett szándékkal, hogy felperzseli egész Gothamet, és emellett még a Sötét Lovag becserkészését sem tartja lehetetlennek. Firefly egész testét tűzálló páncél borítja, fegyvere egy méretes lángszóró, és a hátára szerelt jetpacknek köszönhetően még repülni is képes. Batmannek természetesen vele is meg kell majd küzdenie, és mi már azt is tudjuk, hogy hol: a New és Old Gothamet (ezúttal az egész város bejárható) összekötő hatalmas híd lesz a forró helyzetekkel jócskán megtűzdelt harc helyszíne.

EREDET, DE MÁSKÉPP

Ahogy azt már a bevezetőben pedzegettük, az Origins idején hősünk még nem rendelkezik olyan kiterjedt segítői hálózattal, mint a korábbi részekben,

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Ent.

FEJLESZTŐ
Warner Bros. Games Montréal

MŰFAJ
akciójáték

MEGJELENÉS
2013. 10. 25.

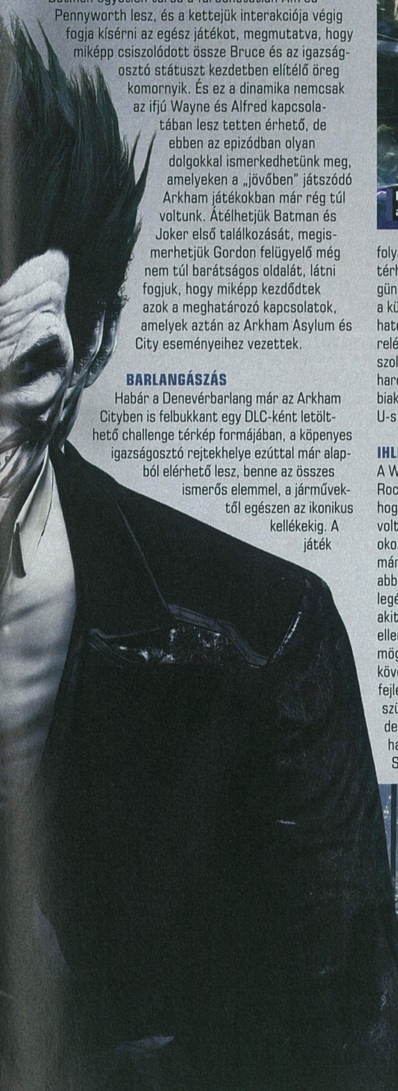
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Batman: Arkham City
2011 (WARNER BROS.)

Firefly nem éppen a legismertebb karakter a Batman-világból, de a játék megjelenésével még ez is megváltozhat

Habár Batman ekkoriban még nem annyira tapasztalt, azért az egyszerű csatlósokkal így is pikk-pakk elbánik



Batman egyetlen társa a fáradhatatlan Alfred Pennyworth lesz, és a kettejük interakciója végig fogja kísérni az egész játékot, megmutatva, hogy miképp csiszolódott össze Bruce és az igazságosztó státuszt kezdetben elítélő öreg komornyik. És ez a dinamika nemcsak az ifjú Wayne és Alfred kapcsolatában lesz tetten érhető, de ebben az epizódban olyan dolgokkal ismerkedhetünk meg, amelyeken a „jövőben" játszódó Arkham játékokban már rég túl voltunk. Átélhetjük Batman és Joker első találkozását, megismerhetjük Gordon felügyelő még nem túl barátságos oldalát, látni fogjuk, hogy miképp kezdődtek azok a meghatározó kapcsolatok, amelyek aztán az Arkham Asylum és City eseményeihez vezettek.

BARLANGÁSZÁS

Habár a Denevérbarlang már az Arkham Cityben is felbukkant egy DLC-ként letölthető challenge térkép formájában, a köpenyes igazságosztó rejtekhelye ezúttal már alapból elérhető lesz, benne az összes ismerős elemmel, a járművektől egészen az ikonikus kellékekig. A játék folyamán a Batcave lesz a bázisunk, bármikor visszatérhetünk majd ide, és nemcsak arra lesz lehetőségünk, hogy a páncéltároló segítségével váltogassunk a különböző (természetesen DLC-ként megvásárolható) kosztümök között, de itt fejleszthetjük a felszerelésünket, és innen indíthatjuk el a szimulációként szolgáló challenge módot is, amiben gyakorolhatjuk a harcot és a különböző kütyük használatát. Az utóbbiak között például fel fog tűnni az Arkham City Wii U-s verziójában debütált elektromos kesztyű is.

IHLETETT MOMENTUMOK

A WB Games Montréal fejlesztői nagy rajongói a Rocksteady munkásságának, de ez nem azt jelenti, hogy nem látják a korábbi részek apró hibáit. Ilyenek voltak a boss-harcok, amelyek főleg az Asylumban okoztak némi csalódást. Az Arkham Cityben ugyan már javult a helyzet, volt némi változatosság, de abban talán mindannyian egyetértünk, hogy a legérdekesebb küzdelmet Mr. Freeze biztosította, akit csak akkor tudtunk legyőzni, ha bevetettük ellene Batman szinte összes trükkjét. Az Origins mögött álló csapat ezt az összecsapást tekintette követendő példának, és ígéreteik szerint az általuk fejlesztett epizódban nemcsak a reflexeinkre lesz szükség, ha komolyabb ellenfelekkel csapunk össze, de a kreativitásunkra is. A fejlesztőkre szintén nagy hatással volt az Arkham Asylum azon része, mikor Scarecrow ideggázának hatására a külső nézetes játékmenet 2,5D-s platformerbe váltott, és ha hinni lehet Ben Mattes producernek, akkor az Originsben rengeteg hasonló megoldás vár majd ránk, csak az említett példánál sokkal meglepőbb módon, olyan formában, ahogy senki sem számítana rá...

ITT A DINAMIKUS DUÓ

Végezetül essen szó egy olyan újdonságról, amiről még nem lehet bizton állítani, hogy jó dolog. A korábbi részek tökéletesek voltak multiplayer nélkül is, az Origins azonban már nem tudta elkerülni a kötelező többjátékos mód végzetét. Habár okozott már kellemes meglepetést az erős szólista tartalom mellé pakolt multiplayer (pl. Max Payne 3, Assassin's Creed), de az új Batman esetében még csak találgatni sem lehet, hogy miképp fog elsülni ez az új lehetőség. A Splash Damage (Enemy Territory: Quake Wars, Brink) által fejlesztett opcióról jelen cikkünk írásakor még csak annyit tudni, hogy aszimmetrikus multit kapunk, amiben Bane és Joker bandája hagyományos deathmatch formájában csap össze, miközben Batman és Robin lopakodva ritkítja a két csapatot. Kapunk tehát egy 3v3v2 küzdelmet, ami elsülhet akár jól, de nagyon rosszul is. Október közepén kiderül, ám annyit mondhatunk, hogy mi nem emiatt várjuk az Arkham Originst, hanem azért, mert nagyon úgy tűnik, hogy a montrealiak egy lebilincselő és igényes előzményt készítenek minden idők két legjobb szuperhősös játékának.

F1 2013

[ÍRTA KRYSS777] **Amikor már látszólag nem lehet mit újítani, akkor jön a Codemasters, hogy bedobja a legjobb lapjait, az aduászt, amitől minden F1-rajongó könnyes szemmel fog a kasszákhoz rohanni: a legnagyobb legendákkal jönnek a '80-as és '90-es évek klasszikus versenyei!**

A 2010-ben a Codemasters által feléleszett F1-játéksorozat mostanra már tényleg eljutott oda, hogy nem tud hová fejlődni. Az egyes istállók közötti átszerződéseket eddig is minden évben megkaptuk, csakúgy, mint a hivatalos versenypályákat és a technikai újításokat. Fejlődött a karriermód tálalása, és emellett a grafikai színvonalnál is tapasztalhattunk kisebb előrelépést, viszont 2013-ra mindenképpen kellett már valami új, ami képes meggyőzni a rajongókat, hogy ismét benevezzenek a friss epizódra. A tavalyi F1 2012 tesztből idézve: „a jövő évi epizód nem szólhat csupán az átigazolások frissítéséről", és tényleg nem – viszont mégis mivel lehetne a legjobban felrázni az új játékot?

Hozzuk vissza a Forma-1 hőskorát jelentő '80-as és '90-es éveket! A nagy kérdés persze az, hogy az ötlet mennyire lesz képes megmozgatni a rajongótábort, de meg kell hagyni, hogy ez sokkal elegánsabb megoldás, mint hangzatos, ám felesleges újításokkal telepakolni a játékot. Az eladásokat tekintve az egyes FIFA-epizódoknál valamilyen szinten könnyebb a helyzet, hiszen a nagyszerű reklámkampányokkal könnyen fel lehet ültetni a rajongókat a hypevonatra – plusz azt se felejtsük el, hogy világszinten focirajongóból is jóval több van, mint F1-fanatikusból –, de az F1 2013 kiadója az EA-hez képest jóval szerényebb lehetőségekkel rendelkezik, így mindenképpen egy jó ötlettel kell eladni a terméket.

A RÉGI A FŐ ÚJDONSÁG

Ha készítettünk volna egy felmérést az F1-rajongók között, hogy mivel lehetne a leginkább érdekessé tenni a 2013-as részt, akkor valószínűleg nem a betonra kiszórható szögekre, a még szebb gumifüstre, esetleg új fantáziapályákra voksoltak volna, hanem egy sokkal egyszerűbb újítást kiáltanak ki győztesnek. Szinte mindenki könnybe lábadt szemekkel emlékszik vissza a húsz évvel ezelőtti versenyekre, amikor még a taktikázás és csapatutasítások helyett a tökösség és a mindenen felülkerekedő versenyszellem volt a sportág ismérve. A Codemasters jó ideje várt arra, hogy ellőhesse ezt a mindent elsöprő dzsókert, hogy ne csupán néhány klasszikus kocsit hozzon a játékába, hanem képes legyen az akkori hangulatot is átadni. Az első kiadott képeket látva teljesen biztosak lehetünk abban, hogy néhány fanatikus rögtön elbőgte magát, amikor meglátta az 1988-as Lotus 100T autót a pályán, mindezt egy kissé fakó, sárgás színvilággal megáldott fotón prezentálva. Egyszerűen sugárzik róla a hangulat, és akkor még nem is hallottuk a kocsi hangját vagy láttuk mozgás közben! A készítők nagyon jól tették, hogy nem véletlenszerűen választottak néhány autót az F1 történelméből, hanem csak két évtizedre fókuszáltak, méghozzá a sokak számára leginkább emlékezetesekre. A Classic mód keretén belül nyílik majd lehetőségünk arra, hogy több régi autóba ülve körözgethessünk a legendás aszfaltcsíkokon.

ADATOK

KIADÓ
Codemasters
FEJLESZTŐ
Codemasters
MŰFAJ
szimulátor
MEGJELENÉS
2013. 10. 04.
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
98%

STÍLUSMINTA

F1 2011
2011 (CODEMASTERS)

F1 2012
2012 (CODEMASTERS)

ITT A TRÜKK

Persze az öröm nem lehet felhőtlen, hiszen üzleti oldala is van a dolognak, ami abban nyilvánul meg, hogy az alapjátékban (F1 2013) csak az 1980-as csomag tartalmai lesznek megtalálhatók. Konkrétan az 1980-as Williams FW07B Alan Jonesszal és a legendás Alain Prosttal, az 1986-os Lotus 98T Mario Andrettivel és Emerson Fittipaldival, az előbb már említett Lotus 100T Satoru Nakajimával és Mika Häkkinennel, az 1988-as Ferrari F1-87/88C Gerhard Bergerrel és a sportág napjainkig leghíresebb versenyzőjével, Michael Schumacherrel, végül pedig a szintén 1988-as Williams FW12 a Nigel Mansell és Damon „hová tűnt" Hill párossal.

Az F1 2013 Classic Edition kiadás viszont már tartalmazni fogja a felsorolt gépeket és pilótákat, plusz az 1990-es pakkot – ez a megjelenést követően különálló DLC-ként lesz beszerezhető az

Akik a Classic Editiont választják, testközelből élhetik át a versenysorozat utolsó, unalmas Schumacher-éveit...

Senna sajnos nem lehet benne a játékban, mert a legendával kapcsolatos jogok nincsenek a Codemasters birtokában

alapjátékot birtoklók számára. Az említett csomag pedig az alábbiakat foglalja magában: 1992-es Ferrari F92 Jean Alesivel, 1992-es Williams FW14B Nigel Mansell-lel, illetve David Coulthearddal, továbbá feltűnik még Jacques Villeneuve is az 1996-os Williams FW18 volánja mögött, amely mellett Alain Prosttal is körözhetünk majd az 1999-es Williams FW21-gyel. A 90-es évek csomagja a szintén 1999-es Ferrari F399 autóval zárul, amit Eddie Irvine-nal és Jody Scheckterrel járathatunk meg.

AZ ADATOKON TÚL

Nyilvánvalóan nem teljesíthetjük majd a komplett 2013-as szezont a régi verdákkal, viszont idő elleni kihívásokra és nagydíjakra elvihetjük őket, és ezek mellé csatlakozik majd néhány, eddig még be nem jelentett játékmód is. Bár lehetőségünk lesz arra, hogy a régi kocsikkal napjaink leghíresebb versenypályáira is ellátogassunk, az igazi élvezetet mégis az olyan klasszikus mikrovilágok fogják jelenteni, mint Jerez, Imola, Estoril és Brands Hatch. Sajnos a modern helyszínek régi variánsai nem érhetők el, így egyelőre meg kell elégedni ezzel a néhány darabbal. Tény, hogy több extra is elfért volna a játékban, viszont minderről garantáltan megfeledkezünk abban a pillanatban, amint kivisszük valamelyik legendás vasat néhány körre. Nagy szerencsénkre nem csupán külsőben különböznek a régi autók a modern társaiktól, hanem menettulajdonságokban is: nincs DRS, nincs KERS, nincs brutális leszorítóerő. Itt a széles abroncsok, a fütyülő turbók és az ordító motorok kapják a főszerepet. A pályán szó szerint küzdeni kell az autóval, és ki kell ismerni a gépek minden egyes kis fortélyát, hogy gyors köröket tudjunk menni velük.

Nem ez lesz a sorozat forradalma, de a klasszikus autók miatt mindenképp kötelező minden Forma 1-rajongónak!

A verdákon és pályákon felül a játék többi elemében is tetten érhető a klasszikus hangulat, hiszen a képernyőn az egyes kijelzők, valamint a közvetítés során bemutatott eredmények grafikai stílusa is a régi időket idézi. Minden egyes kocsi egyedi és abszolút korhű fordulatszámmérőt kapott, és a fejlesztők a belső nézetet érintő részletekre (például H-váltó használata) is ügyeltek. A boxutcán felül a kerékcsere közbeni animációk, illetve a szerelők ruhái is a helyükön vannak, a Codemasters ezekkel az apróságokkal bizonyítja, hogy abszolút elkötelezett amellett, hogy teljes mértékben átadja a '80-as és '90-es évek F1-versenyeinek a hangulatát, és ne csak néhány autófestéssel szúrja ki a rajongók szemét.

	ALAP VERZIÓ	CLASSIC EDITION
1980-AS ÉVEK AUTÓI		
1980 Williams FW07B	•	•
1986 Team Lotus 98T	•	•
1988 Ferrari F1-87/88C	•	•
1988 Team Lotus 100T	•	•
1988 Williams FW12	•	•
PÁLYÁK		
Brands Hatch	•	•
Circuit De Jerez	•	•
1990-ES ÉVEK AUTÓI		
1992 Ferrari F92 A		•
1992 Williams FW14B		•
1996 Ferrari F310		•
1996 Williams FW18		•
1999 Ferrari F399		•
1999 Williams FW21		•
PÁLYÁK		
Estoril		•
Imola		•

A TÖBBI MARAD

A készítők nyíltan kimondták, hogy az idei évben egyértelműen a Classic módra építették az F1 2013-at. Az alapjátékot tekintve valóban nem számíthatunk sok újdonságra, hiszen az átigazolások mellett a dinamikusan változó időjárásban, a minimálisan felpiszkált látványban, illetve a hangyányit fejlettebb mesterséges intelligenciában érhető tetten az „előrelépés", és ezek mellett csupán a verseny közbeni mentést lehet még megemlíteni. Idén látványosan parkolópályára kerültek a fejlesztések, így jutott idő a klasszikus autókra és szakaszokra, viszont ez egyértelműen csak a legnagyobb F1-rajongókat lesz képes megfogni. Valóban imádni valóak a régi kocsik, viszont azzal valószínűleg mindenki egyetért, hogy a négy klasszikus helyszín, és az alig több mint egy tucat autó nem egy nagy eresztés, ráadásul a legendás verdák még rendes törésmodellt sem kapnak. Az F1 játéksorozat életében a következő nagyobb előrelépést valószínűleg az új generációs rész fogja jelenteni, ám abból leghamarabb csak jövőre kaphatunk majd ízelítőt. Addig keressük tovább Damon Hillt!

EVERQUEST NEXT

[ÍRTA CHRIS] Talán sokan nem is tudják, hogy az EverQuest volt az első olyan MMORPG, ami példát mutatott a mai online szerepjátékoknak. Igazi úttörő volt, mind a mai napig rengeteg rajongója akad világszerte. Most, 14 évvel később, készítői ismét valami forradalmi dologra készülnek. Úgy hívják, hogy Everquest Next!

Valljuk be, az elmúlt évek alatt nem sok minden változott a játékiparban. Pár évvel ezelőtt okos, kreatív emberek lerakták az MMOG-k vagy az FPS-ek alapköveit, amik aztán annyira szilárd és megbízható közönséget gyűjtöttek maguk mellé, hogy sokan úgy vélték, nincs szükség a változtatásra. Az a legjobb, ha minden marad a régiben – nincs kockázat, nincs kudarc. Persze nem szép dolog így sarkítani a tényállást, hiszen próbálkozásokat láthattunk szép számban minden területen, főképp MMORPG fronton. Ott volt például a forradalmi World of Warcraft, ahol több ezer küldetés nyújtott újfajta kikapcsolódást számunkra, vagy a Guild Wars 2, amiben megjelentek a dinamikus események, esetleg a Star Wars Galaxies, amiben városokat is építhettünk a bolygók felszínére. De ezek mindegyike ugyanazt a receptet használta. Nem mertek, vagy épp a technológiai korlátok miatt nem tudtak elszakadni azoktól az elemektől, melyek olyan régóta részesei az online szerepjátékoknak, hogy szinte eggyé váltak azzal. Felvesszük a küldetést, leverünk pár szörnyet, felmarkoljuk a jutalmat. Elmegyünk egy új területre, ott megcsináljuk ugyanezt, egészen addig, míg ki nem szállunk a mókuskerékből. Nem állítjuk, hogy nagy baj lenne ezekkel a játékokkal vagy a módszerekkel, amikkel szórakoztatnak, csupán érezni, hogy évről évre kevesebb a kreatív ötlet. A boss-harcok a WoW-ban például majdnem ugyanolyanok, egy-két évente ismétlődnek a régi elemek. A területek felépítése szintén nem változott sokat az évek során: a városban és az úton biztonságos, a vadonban pedig ott vannak a szörnypakkok, amik pár percenként újratermelődnek. Ezek az alapszabályok máig nem nagyon módosultak – most viszont úgy tűnik, hogy az EverQuest Next mindezt fenekestül felforgatja. Szakít a hagyományos elemekkel, szakít az unalomig ismételt klisékkel, készítői pedig valami olyan elképesztő dologgal rukkolnak elő, amiről a mai napig képtelenek vagyunk elhinni, hogy mindez igaz lehet. Úgy érezzük, hogy készülő játékukban látható módszerekkel egész egyszerűen forradalmasítani fogják az MMORPG-ket.

ADATOK

KIADÓ
Sony Online Entertainment

FEJLESZTŐ
Sony Online Entertainment

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

Everquest II
2004 (SOE)

Humanoid tigris korábban még sosem szomorodott el ennyire egy virág láttán

ALAPKŐLETÉTEL

A Sony Online csapata nem viccelt, amikor forradalomról, egy teljesen új megközelítésről beszélt az EverQuest Next bejelentésekor. Nagyon úgy tűnik, hogy tényleg erről van szó. Az EQ Next első és legfontosabb újdonsága a mögötte lapuló grafikusmotorban keresendő, amely voxeles technológiát alkalmaz. Sokan valószínűleg nem tudják, mi is ez, ezért most egy kis kitérőt teszünk, hogy elmagyarázzuk, miről is van szó. A voxelek sokban eltérnek a mai játékokban található pixeles, poligonos megoldásoktól. A rendszer leegyszerűsített lényege az, hogy a táj, amit látunk, nem háromszögekből és azokra felfeszített textúrákból, hanem sok-sok háromdimenziós pixelből, apró elemekből áll össze, hasonlóan, mint a világunkat felépítő részecskék, csak épp ezek sokkal nagyobbak, ugyanis minél több apró voxel található a képernyőn, annál erőforrásigényesebb a megjelenítésük. Ezeknek az építőkockáknak az előnye az, hogy bármikor szétszedhetők, átalakíthatók, szétrombolhatók, térben áthelyezhetők, hasonlóan, mint mondjuk a Minecraftben, csak ebben az esetben jóval kisebb elemekről beszélünk. Képzeljétek el, milyen lehetőségek várnak a játékosra, ha voxelekből építjük fel azt a világot, amiben kalandozhatnak!

Nem csupán egy felszínt, egy úgymond kétdimenziós felületet kapunk, hanem egy

EVERQUEST LANDMARK

Említettük a cikkben a voxeles technológián alapuló formálható világot, ami nem csupán pusztításra, hanem építésre is tökéletes, hasonlóan, mint a Minecraft esetében. Ráadásul milyen jó móka is ez! Ezért aztán az EverQuest Next készítői lehetőséget biztosítanak a játékosoknak arra is, hogy ne csak ásással és kapálással töltsék szabadidejüket Norrath világában, hanem hogy saját épületeket, saját városokat húzzanak fel a semmiből. Ehhez nyújt majd segítséget az EverQuest Next Landmark eszköz, ami lényegében egy külön kis program lesz, aminek segítségével saját tartalmat kreálhatunk a játékhoz, még annak megjelenés előtt, valamikor idén. Ebben először is kapunk egy nagy rakás előre generált földterületet, amire aztán elkezdhetjük felépíteni saját kis építményeinket, házainkat. A felszínformálás mellett lehetőségünk nyílik kipróbálni a tárgykészítés folyamatát is, ha pedig végül sikerül valami érdekeset, megkapót alkotnunk (mondjuk egy komplett házat szőnyeggel, ablakokkal, ajtóval), akkor azokat a Player Studio nevezetű rendszerbe helyezve mindenki számára elérhetővé tehetjük, sőt, akár valódi pénzért is értékesíthetjük.

többszintes, igazi mélységgel megtöltött, valódi 3D-s világot, ahol minden úgy alakul és formálódik, ahogy azt a való világban tenné. Ennek a rendszernek köszönhetően, ha akarunk, utat vájhatunk egy hegyoldalba, hogy feltárjuk a törpekirály kincses barlangját. Varázslattal lerombolhatunk egy hidat, amelyen orkok közelítenek a város felé. Eltéríthetünk a medréből egy folyót, ami ivóvízzel látja el a part menti falvakat. Titkos katakombák, amelyekbe leáshatunk, természeti csapások, melyek megváltoztatják a környezetet… A lehetőségek száma olyannyira végtelen és kiszámíthatatlan, hogy már belegondolni is borzongató! Mind ezidáig egyetlen MMORPG-ben sem láttunk még hasonlót, egész egyszerűen azért, mert a kiszámíthatatlanságtól mindig is féltek a készítők. Mi van akkor, ha a játékosok összefognak, és eltüntetnek egy komplett hegyet a világból? Mi lesz az ott lévő, fix pozícióban tárolt szörnyseregekkel? Mi lesz az oda kapcsolt küldetésekkel? Ezek a kérdések mindig is útjába álltak az ilyesféle szabadságnak és innovációnak, hiába szerettünk volna egy olyan világban játszani, ahol minden, de tényleg minden lehetséges, erre ezidáig nem volt lehetőségünk.

Ha van játékműfaj, amire már ráférne egy alapos, minden apró részletre kiterjedő nagygenerál, az mindenképp az MMORPG.

RALLYING CALL

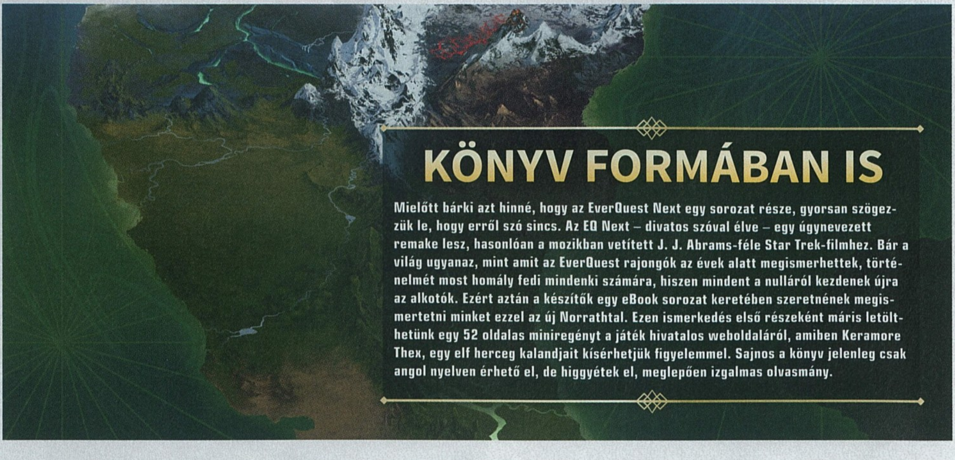
A most ismert MMO-játékok esetében sokszor korlátok közé vagyunk szorítva. Új területeket, új tartalmakat legfeljebb csak akkor kapunk, ha jön egy új kiegészítő, vagy befut egy patch, amivel átalakítják a világ egy adott szegletét. Az EverQuest Nextben viszont bemutatkozik egy úgynevezett Rallying Call rendszer is, ami kicsit hasonlít a más szerepjátékokból ismert public questekhez, azaz olyan feladatokhoz, melyek teljesítéséhez többen kellenek, jobb esetben pedig átalakíthatják az adott szerver világának területét. Hasonló küldetéssorozatot már láthattunk például a Guild Wars 2-ben is, vagy épp a World of Warcraftban, számtalan nagyobb patch érkezésekor, csak persze közel sem ekkora léptékben. Akad viszont itt egy hatalmas különbség, ugyanis az EQ Next esetében a Rallying Call küldetéseket a szerveren található összes játékos együtt csinálhatja, hasonlóan, mint mondjuk a WoW-ban, amikor An'Qiraj kinyitásáért lehetett összedolgozni mindenkinek heteken, hónapokon át, ezzel egyébként egy remek kis versenyt keltve életre a szerverek közt. A rendszer tehát nagyon hasonló ehhez, egy hónapokig tartó küldetéssorozatot kell teljesíteni a játékosoknak ahhoz, hogy elérjenek valamit, legyen szó akár egy város felépítéséről vagy egy szörnysereg megállításáról. A trükk a dologban az, hogy sosem tudhatjuk, mi a következő lépés ebben a hosszú folyamatban, ráadásul ezek a feladatok minden szerveren változni fognak.

Az Everquest II-nek annak idején nem volt sok esélye a nyakába kapott World of Warcraft miatt, de a Nexttel talán végre visszaszerezheti régi jó hírét a kissé megtépázott szerepjáték-sorozat

Tegyük fel, hogy megkérnek minket arra, hogy helyezzük le egy új város alapkövét, és kezdjünk el kialakítani ott egy kis kommunát, biztonságossá téve a területet telepesek számára. Odamehetünk egyedül, és elkezdhetünk nyersanyagokat gyűjteni, segíteni az építkezésben, vagy benézhetünk a közeli helyekre, mi vár ott ránk. Többedmagunkkal semlegesíthetjük az ott élő barátságtalan goblinokat is, viszont sosem tudhatjuk, ezek közül melyik cselekedet fogja továbblendíteni a Rallying Call küldetést, amivel egy teljesen új eseményláncolatot indíthatunk el. Lehet, hogy a goblinok, akiket levertünk, ellentámadásba lendülnek és leégetik a falut, amit elkezdtünk felhúzni. Ilyenkor dönthetünk úgy, hogy megjavítjuk az épületeket, visszaverjük a rohamot, vagy megkeressük, honnan jönnek és útját szabjuk a támadássorozataiknak. Az is lehet, hogy ennek hatására a városlakók felépítenek egy kőfejtőt, mert a goblinok zargatásai miatt megijedtek, és kőfalakat húznak a város köré. Viszont ahogy elkezdenek ásni a kőfejtőben, szabadjára engednek egy újabb szörnysereget, ami újabb küldetéseket kínál a játékosok számára. Ilyenkor dönthetünk, hogy elhárítjuk a kőfejtőben lévő veszélyt, vagy inkább segítünk felhúzni azt a kőfalat, és ezzel permanens változást okozunk a világban. Nagyjából ilyen és ehhez hasonló kalandokra számíthatunk egy Rallying Call során.

HŐSÖK ÉS SZÖRNYEK

Norrath világát megtölteni kétlépcsős feladat a készítők számára. Először is szükség lesz nagyszerű kalandorokra, azaz ránk, játékosokra, akik nagyjából hasonló kasztokból és fajokból kerülnek ki, mint amilyeneket az eddigi EverQuest részekben vagy más hagyományos szerepjátékban láthattunk. Induláskor nyolc különféle karakterosztály közül választhatunk, de ahogy haladunk előre a történetben és fedezzük fel a világot, úgy nyithatunk meg magunknak új kasztokat (közel 40-et), amiket aztán bármikor aktiválhatunk hősünk karakterlapján, létrehozva így egy egyedi, multiosztályú hőst. Külön érdekesség, hogy ha tegyük fel, kezdésnél kiválasztjuk a harcost, ezzel nem zárjuk ki a lehetőségét annak, hogy kipróbáljuk a többi hét lehetséges utat. Bármikor válthatunk a meglévő és megszerzett osztályok közt, de persze ha akarunk, játszhatunk egyszerű kalandorként is.



KÖNYV FORMÁBAN IS

Mielőtt bárki azt hinné, hogy az EverQuest Next egy sorozat része, gyorsan szögezzük le, hogy erről szó sincs. Az EQ Next – divatos szóval élve – egy úgynevezett remake lesz, hasonlóan a mozikban vetített J. J. Abrams-féle Star Trek-filmhez. Bár a világ ugyanaz, mint amit az EverQuest rajongók az évek alatt megismerhettek, történelmét most homály fedi mindenki számára, hiszen mindent a nulláról kezdenek újra az alkotók. Ezért aztán a készítők egy eBook sorozat keretében szeretnének megismertetni minket ezzel az új Norrathtal. Ezen ismerkedés első részeként máris letölthetünk egy 52 oldalas miniregényt a játék hivatalos weboldaláról, amiben Keramore Thex, egy elf herceg kalandjait kísérhetjük figyelemmel. Sajnos a könyv jelenleg csak angol nyelven érhető el, de higgyétek el, meglepően izgalmas olvasmány.

Szörnydizájnért nem kell a szomszédba mennie az SOE csapatának: másfél évtizednyi tapasztalattal a hátuk mögött tényleg elmondhatják magukról, hogy értenek az MMORPG-gyártáshoz

Képességeink hasonlóan épülnek majd fel, mint mondjuk a Guild Wars 2 esetében, tehát annak függvényében változnak, hogy épp milyen fegyvert kapunk a kezünkbe. Más képességeket használhatunk, ha egy nagy csatabárdot, vagy ha két egykezes tőrt forgatunk. A harcrendszer is nagyon hasonlónak tűnik, mint a GW-ben látott, ami kifejezetten jó hír, hiszen az ott használt megoldás egész kiválóra sikeredett. Az EverQuest Next egyik különlegessége, hogy nem lesznek szintek. Egy folyamatos fejlődési szisztéma dolgozik a háttérben, tehát sosem lesz olyan, hogy elérjük a 100. szintet és legyőzhetetlen harcossá válunk. Karakterfejlődésünk során képességfákat bontogathatunk ki, melyekből mindig azokat a skilleket használjuk majd, amelyeket az adott helyzet megkíván.

Ha pedig a kalandorok készen állnak, jöhetnek az ellenfelek! Az egyik legnagyobb változás ezen a fronton érhető majd tetten, ugyanis MMO-játékokhoz mérten szokatlanul jó mesterséges intelligencia kerül az EverQuest Nextbe. Olyannyira, hogy a szörnyek például alkalmazkodni fognak a folyamatos, repetitív támadássorozatainkhoz, és ennek tükrében új védelmi mozdulatokat vetnek be. Az összedolgozásra fogékony lények például (orkok, goblinok) saját közösségeket hozhatnak létre, és csoportosan vonulnak hadba, ha úgy érzik, komoly veszteségektől nem kell tartaniuk. Sőt, még csapdát is állíthatnak az út mentén, ha pedig túl meleg a lábuk alatt a talaj, akkor új tábort vernek egy távolabbi, biztonságosabb területen. Itt nem arról van szó, hogy a pályatervezők leraktak pár kentaurt egy előre behatárolható területre, akik csak arra várnak, hogy odamenjünk hozzájuk és leverjük őket, hanem fognak egy rakás lényt, mesterséges intelligenciával szabad akaratot adnak nekik, és szabadjára engedik őket a világban. Hihetetlenül hangzik? Nos, valóban az. Kíváncsian várjuk, hogyan fog mindez a valóságban működni.

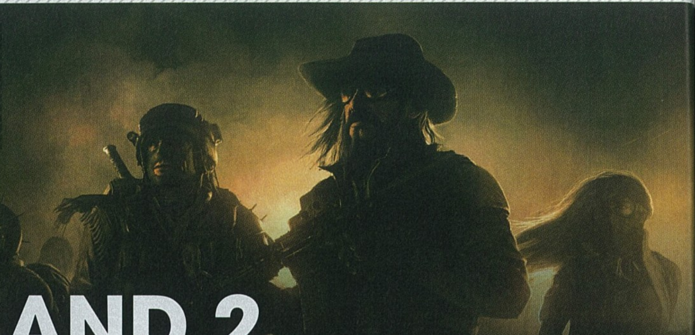
Nem tudjuk, hogy a Blizzard milyen terveket sző a Titannal, de az EverQuest Next képében megtalálták a legfőbb konkurensüket.

„JUST SHUT UP AND TAKE MY MONEY"

Mindez, amit fent leírtunk, csupán a jéghegy csúcsa. Hosszú-hosszú oldalakon át ecsetelhetnénk még, milyen érdekes és újító ötletekkel találkozhatunk majd az EverQuest Nextben, de egy MMORPG esetében szinte képtelenség, hogy mindenről beszámoljunk. Nem beszéltünk például olyan apróságokról, mint a főhős arcmimikája, ami egy webkamera segítségével utánozhatja saját arcmozgásunkat, a PvP rendszerről, a tárgykészítésről, a raidekről, és még ezernyi kisebb dologról, de higgyétek el, igazán érdekesnek ígérkezik az EverQuest Next. Reméljük, hogy a fenti információkat olvasva számotokra is kiderült, hogy milyen nagyszabású, összetett, változatos, érdekes játéknak nézünk majd elébe a megjelenésekor, ami egyébként valamikor jövőre lesz esedékes. Nagy kérdés viszont, hogy ezek a forradalmi ötletek miként fognak alakot ölteni. Vajon tényleg működni fognak, vagy nem hiába hanyagolták ezeket a módszereket más fejlesztők saját termékeikből? Jövőre kiderül.

GAMESCOM 2013

PC



WASTELAND 2

[ÍRTA BATE] **Az elmúlt évben számos projektet támogattam a Kickstarteren, ám az első játék, amihez befizettem a saját példány biztosításához szükséges „apanázst," az a Wasteland 2 volt. A megjelenés már közel van, és minél több információt hallok róla, annál biztosabb vagyok benne, hogy a játékba invesztált 15 dollár volt életem legjobb üzlete.**

Ha netalántán nem tudod magadban felidézni a Wasteland című játékot, nem kell elkeseredned, mert egy olyan klasszikusról van szó, amire már csak kevesen emlékeznek. A program eredetileg 1988-ban jelent meg, felülnézetes szerepjáték volt egy, az atomháború által szinte teljesen felemésztett világban. Játékosként a Desert Rangers nevű szervezet négyfős csapatát irányíthattuk, a cselekedeteink kihatással voltak a környezetre, és a kalandozásaink során még plusz csapattagokat is toborozhattunk az utunkba kerülő NPC-kből. Ha mindezek hallatán a korai Falloutok ugranak be, az nem a véletlen műve, hiszen a Wasteland a nagy sikerű sorozat szellemi elődjének számít, ráadásul mindkét cím felett a legendás Brian Fargo bábáskodott.

KÉT ÉS FÉL ÉVTIZEDDEL KÉSŐBB

A Wasteland a maga idejében kiemelkedő alkotásnak számított, és elnyerte mind a kritikusok, mind a játékosok tetszését. Habár a Fallout részben továbbvitte a program örökségét, Brian Fargo sosem tett le arról, hogy folytatást készítsen az első posztapokaliptikus RPG-nek. Évekig kilincselt a kiadóknál, hogy támogatást szerezzen a második részhez, de a fejesek rendre ajtót mutattak neki.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
inXile

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2014 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Fallout 2
1998 (INTERPLAY)

Shadowrun Returns
2013 (HAREBRAINED SCHEMES)

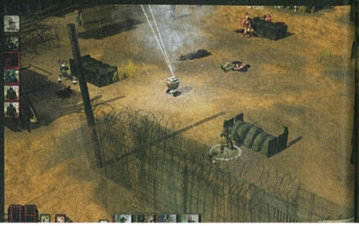
Teltek az évek, majd az évtizedek, és 2012 februárjában, látva a Double Fine fejlesztőcsapat kickstarteres sikerét, a Fargót is sorai közt tudó inXile Entertainment úgy döntött, hogy a játékosközösséggel próbálja megfinanszíroztatni a Wasteland második részét. Az elkészítéshez szükséges összeg 900.000 dollárra lett belőve, és mindenki legnagyobb meglepetésére a projekt ezt mindössze 43 óra alatt elérte. A fejlesztők végül közel hárommilliót kalapoztak össze (ez lett a harmadik legtöbb pénzt bezsebelő kickstarteres videojáték), és a fejlesztéshez még a Fallout: New Vegas révén a témában érintett Obsidian Entertainment is csatlakozott. Azóta eltelt több mint másfél év, és ha minden a jelenlegi tervek szerint alakul, akkor még idén a boltokba kerül a Wasteland 2 – a játék, ami az elmúlt évek legjobb szerepjátékának ígérkezik.

VÁGJUNK BELE...

A sztori 2102-be repíti a játékost, 15 évvel az eredeti játék eseményei után, és kezdésnek ezúttal is egy négyfős rendfenntartó Desert Ranger csapat felett vehetjük át az irányítást, az első küldetésünk pedig egy rejtélyes haláleset és egy furcsa rádiószignál felderítése lesz. Alapjait tekintve a Wasteland 2 egy valódi szerepjáték, így az RPG-elemek nem merülnek ki annyiban, hogy tárgyakat gyűjthetünk és azokat a karakterekre aggathatjuk, hanem tényleg mély fejlődés és teljes testre szabhatóság vár minket. A karakterek alaptulajdonságait a CLASSIC (Charisma, Luck, Awareness, Strength, Speed, Intelligence és Coordination) rendszer foglalja magába, és ez kihatással lesz a játékban található mind a 32, három kategóriába (harc, tudomány és általános) sorolt képességre. Ezek egy része passzív tényező (a harci skillek azt határozzák meg, hogy mennyire bánunk jól egy adott fegyvernemmel), viszont a tudományos és általános képességek jelentős része aktívan is használható. A Picklock képességgel zárakat törhetünk fel, az Alarm Disarmmal a riasztókat bütykölhetjük meg, a Field Medickel gyógyíthatunk, míg az Animal Whispererrel rávehetünk egy csapat kecskét, hogy masírozzanak rá az utunkat álló aknamezőre. Az egyes képességek használatának sikere és az adott feladat elvégzésének időtartama természetesen attól függ, hogy a kiválasztott karakter mennyire jártas a szükséges képességek területén.

Mindez persze nem számít újdonságnak, az viszont már igen, hogy a karaktereink két úton fejlődhetnek. Egyrészt adott az XP-gyűjtés és a szintlépés pontosztogatással, másrészt az egyes képességek akkor is fejlődnek, ha igénybe vesszük őket. Minél többet használunk egy adott

Meglehetősen kevés település és ősi technológia úszta meg a nagy világégést, így egy ilyen hatalmas, több kilométerről kiszúrható neontábla látványa a fáradt szemnek olyan lehet, mint a sivatag vándorának az oázis



A SENKIFÖLDJE URAI

MANNERITES

A Wasteland 2 számtalan frakciója közül az egyik legérdekesebb a Mr. Manners vezette Mannerites brigád, akik mindennél fontosabbnak tartják az etikettet és a helyes viselkedést – emellett nem vetik meg az emberhúst sem. Gyanús, hogy nemigen leszünk jóban velük...

CHILDREN OF THE CITADEL

A Citadella gyermekei érdekes egy társaság, hiszen félig ember, félig gép szerzetek, akik szentül meg vannak győződve arról, hogy az evolúció következő lépcsőfoka a gépek és humanoidok ötvözése lesz. Félni nem feltétlenül kell tőlük, már csak azért sem, mert a „tiszta emberekkel" szóba sem állnak.

GIPPERS

Meglehetősen furcsa frakció, akik elsőre ártalmatlannak tűnnek, aztán kiderül, hogy istenként tisztelik az egykori filmszínészt/elnököt, Ronald Reagant. Még a nevüket is Reagan egyik 1940-ben játszott karaktere után választották. (George Gipp a Knute Rockne All American című filmben)

PISTOL PACKING PRIESTS

Veszélyes megszállottak, akik az atomháborúra az apokalipszis eljöveteleként gondolnak, és elkötelezettek abban, hogy folytassák Isten munkáját, méghozzá úgy, hogy válogatás nélkül irtják a még fennmaradt populációt. A fanatikus papokkal való konfrontáció elkerülhetetlennek tűnik.

fegyvert, annál ügyesebben kezeljük, minél több embert műtünk meg, annál eredményesebbek leszünk az orvosi beavatkozások közben.

Persze akkor sincs baj, ha egy adott feladatra nincs kellően képzett emberünk, ugyanis, akárcsak az eredeti Wastelandben, ezúttal is lehetőségünk lesz hétfősre bővíteni a csapatunkat NPC-k felbérlésével. Ha tehát el akarunk lopni valamit, de nincs jó széftörőnk, akkor felbérelhetünk egyet, ám számolnunk kell a következményekkel is, ugyanis semmi nem garantálja, hogy az ügyes kezű mesterember nem fog minket is megrövidíteni ezzel-azzal.

Hiába pusztult el a világ egy jelentős része, ez azért nem az a teljesen kies, kihalt kősivatag

HARCRA FEL!

A játék látványra azonnal a Fallout első két részét idézi, azzal a különbséggel, hogy ezúttal már egy teljesen 3D-s környezetet kapunk, napjainknak megfelelő grafikával. A ránk váró helyszíneken valós időben mozoghatunk, ám amint harcra kerül a sor, a játék átvált körökre osztott rendszerre, és kezdődhet a helyezkedés és a taktika. A csaták kimenetele nem csak a fegyvereinken múlik, de azon is, hogy milyen képességeket és felszereléseket vetünk be, illetve hogy mennyire használjuk ki a környezet adta lehetőségeket (fedezékek, magaslatok, távolság). És ha ez még nem lenne elég, akkor az általunk bevitt sebzést több tényező is befolyásolja: a fegyver maga, az ellenfél páncélja, sőt még a muníció fajtája is. A fentieknek köszönhetően a harcok minden esetben változatosak lesznek, és mindezt tovább bonyolíthatják a támogatórobotok, amelyek képesek bónuszokat biztosítani az ellenfeleknek, ráadásul kőkemény páncéllal rendelkeznek, így már a likvidálásuk is durva meló lesz. A harcok összetettségét tovább fokozza, hogy a sebesült embereinket el kell látni, különben az állapotuk egyre rosszabb lesz, és ha egy csapattagunk súlyos sebet szerez, akkor gyorsan kell cselekedni, egyébként ott vérzik el a csatatéren.

Sose gondoltuk volna, hogy 2013-ban egy 1998-as szinten mozgó játékot fogunk várni a legjobban!

NYITOTT VILÁG ÉS KÖVETKEZMÉNYEK

A kidolgozott fejlődési rendszer és a taktikus harc persze mit sem ér a megfelelő körítés nélkül, a Wasteland 2 azonban itt sem okoz csalódást, hiszen ezúttal is egy nyitott, szabadon bejárható világot kapunk (közel ötven teljesen egyedi helyszínnel), ahol a nagyjából húszórányi elfoglaltságot biztosító központi missziók mellett számtalan mellékküldetés vár ránk, és ezekről a mindig nálunk lévő rádiónk segítségével szerezhetünk tudomást. A senkiföldjén linearitásnak nyomát sem találjuk, rengeteg ellenséges vagy barátságos frakcióval kerülhetünk kapcsolatba, és amellett, hogy többféleképpen rendezhetünk minden egyes helyzetet, folyamatosan komoly döntéseket kell hoznunk, a cselekedeteinknek pedig rövid és hosszú távú hatása is lesz. Ha például segítünk egy elakadt kereskedőnek, akkor azonnal hajlandó megmutatni a portékáját, majd órákkal később, egy teljesen új helyszínen olyan információt biztosít számunkra, ami előrelendítheti az egyik aktuális feladatunk megoldását. Ez persze egy végtelenül egyszerű példa, a döntéseinknek ennél jóval durvább hatása is lehet, pozitív és negatív irányba egyaránt. Amennyiben például túl agresszívak vagyunk, és lelövünk mindenkit, aki mozog, akkor méltatlanná válunk a Desert Ranger címre, és a szervezet vezérkara csapatokat küld utánunk, hogy véget vessen az ámokfutásunknak...

A fentiekből talán már érződik, hogy a Wasteland 2 egy tényleg ígéretes szerepjáték, és a Gamescomon futtatott demó után számunkra már az sem kétséges, hogy a fejlesztők tényleg megvalósítanak mindent, amit ígértek. Csak végre itt lenne már...

„VAN EGY ÁLMOM…”

[IRTA WILSON] Kevés élő legendája van a videojáték-iparnak, de Brian Fargo mindenképpen ezen elit klub egyik prominens személyisége. Az ötvenéves játékkészítő már a kezdetek óta meséli a maga történeteit, és most, két évtizednyi várakozás után végre visszatérhetett kedvencéhez, a Wastelandhez, amely nélkül ma nem lenne Fallout, és ezernyi más posztapokaliptikus játék sem!

Két évtizeden keresztül nem volt közöd posztapokaliptikus játékhoz. Tekintve, hogy a te nevedhez fűződik minden idők egyik legismertebb ilyen cRPG-je, biztosra vehető, hogy hatalmas hiányérzeted lehetett. Mi volt az a pillanat, mikor rájöttél, hogy a hagyományos, kiadói úton esélytelen visszatérned a témához, és saját erőből kell finanszíroznod a Wasteland 2 fejlesztését?

Nagyon szomorú évek voltak ezek: mintha a sivatagban kellett volna bandukolnom, keresve azt a boldogságot, amit csak ez a téma tud megadni számomra. Évekkel a 2012-es Kickstarter-projektünk előtt rájöttem, hogy a pitchelés, vagyis az ötletek bemutatása a potenciális partnereknek nem egy járható út, hanem szimpla időpazarlás. Nem túlzás, mikor azt mondom, hogy ha nem létezne Kickstarter, soha az életben nem lett volna Wasteland 2 sem. Hiába volt hosszú és fájdalmas a procedúra, a végeredményt látva bátran állíthatom, hogy megérte, ennél jobban egyszerűen nem sülhetett volna el a dolog. Tulajdonképpen szerencsés vagyok, hogy végül egyetlen kiadó sem érdeklődött a játék iránt, mert így pontosan olyan folytatást készíthetek, amilyet csak akarok!

Az inXile-ra rájárt a rúd az elmúlt pár évben, a Hei$t még a befejezése előtt törölve lett, a Hunted: The Demon's Forge kizárólag közepes vagy rosszabb értékeléseket kapott. Hibáztatok, tényleg rossz játékok voltak ezek? Szerinted kellett ez a rögös út ahhoz, hogy rájöjjetek, mi az erősségetek, és ennek fényében vágjatok neki a Wasteland 2 munkálatainak?

Nos igen, nagyon frusztrálóak voltak ezek az évek, de arra jók voltak, hogy rávilágítsanak: a saját stílusomat, ötleteimet követve kell játékokat készítenem. Minden kreatív ember teljesen máshogy közelít egy problémához, egy gondolathoz, és ez nem mindig van összhangban a szerződésekben foglaltakkal. Sajnos az életben vannak olyan dolgok, amiket nem lehet elkerülni vagy utólag megváltoztatni, de ezek a negatív élmények is hasznosak voltak. Olyan tapasztalattal láttak el, amelyek nap mint nap arra késztetnek, hogy bizonyítsak, megmutatva az embereknek, mit akarok elérni, és pontosan mire is vagyok képes.

Ha tripla-A kategóriás, posztapokaliptikus játék fejlesztéséről van szó, akkor szinte szóba se jöhet más a Bethesdán és az Obsidianon kívül. Mit gondolsz, mennyire voltak sikeresek a Fallout feltámasztásában és továbbgondolásában? Van valami, amit te másként csináltál volna? Te milyen irányba vinnéd a sorozatot, ha megkapnád a fejlesztési jogokat?

Igyekszem kerülni más fejlesztők munkáinak kommentálását, azt leszámítva, mikor kijelentem, hogy mennyire élvezem az adott játékot. Szerintem az Obsidian fantasztikus munkát végzett a Fallout: New Vegasszal, és ezért is remek élmény Chris Avellone-nal együtt dolgozni a Wasteland 2-n. Ha arra vagy kíváncsi, én milyen módon képzelném el a Falloutot, nos, akkor próbáld ki a Wasteland 2-t! Igyekszem kibővíteni, továbbfejleszteni a harcrendszert, kiemelve annak taktikusságát, de nagy hangsúlyt fektetek a hangulatra, a játék személyiségének kialakítására is, amiben például a zenéknek és a hangeffekteknek is nagy szerepe van. Aki szerette, élvezte az első két Falloutot, az itt azonnal otthon fogja magát érezni.

Két évtizedes múltja miatt akár matuzsálemnek is hívhatnánk a Wastelandet, így óvatosnak kell lennetek: nem mindegy, hogy mit tartotok meg az eredetiből, és mi az, amit a nulláról építetek újra. Mire számíthatunk ezen a téren, milyen újdonságokkal érkezik az új rész?

Mindent összevetve sokkal-sokkal több új játékelem készül, mint amennyi marad az eredetiből. Fontos, hogy megtartsuk az olyan időtlen dolgokat, mint a kiváló párbeszédek, a jó sztori, a taktikus harcrendszer, vagy a reaktív, a döntésekre reagáló játékmenet, viszont mindezt modern formában kell tálalnunk. Elsősorban a zene, a hangeffektek és a jó grafika az, ami hiányzott a Wastelandből: nem volt se szinkron, se zene, sem részletgazdag effektek. Ráadásul a mostani világom százszor nagyobb, mint a lemezes Wastelandé! Éppen ezért komoly figyelmet szentelünk az audiorésznek, például annak a rádiórendszernek, ami a rangerek egyik legfontosabb segítőtársának is nevezhető. Ezen keresztül érkeznek a küldetések, a túlélők segélykérései, a meghozott döntések reakciói, az egyes frakciók üzenetei. A rádiózás tulajdonképpen megállás nélkül zajlik majd, ezzel is segítve egy mély, részletesen kidolgozott világ létrejöttét. Ezen felül a harcrendszer is kapott egy nagygenerált, elődjéhez képest sokkal kidolgozottabb, taktikusabb harcokat kínálva, figyelembe véve olyan tényezőket, mint a magasság, a fedezék, vagy az éppen használt fegyver.

A Kickstarter-kampányotokkal eredetileg csak 900 ezer dollárt szerettetek volna összegyűjteni, a végére azonban 2,9 millió dollár került a számlára. Gondoltatok valaha is arra, hogy ilyen mértékben sikerül felülmúlni a kitűzött célt? Ez a hatalmas összeg mennyire változtatta meg a terveket?

Leírhatatlanul boldog voltam, mikor sikerült elérni a kitűzött célt: sokkal többet jelentett ez annál, minthogy elkészülhet a Wasteland 2. Húsz éven keresztül küzdöttem azért, hogy megcsinálhassam az álomjátékom, és alig két nap leforgása alatt sikerült ezt megalapozni. Természetesen reméltem, hogy 900 ezer dollárnál kicsivel többet kapunk, de álmodni sem mertem volna arról, hogy több millió dollárt kalapozunk össze. Az extra összegnek hála sokkal grandiózusabb történetet tudunk elmesélni: emiatt tudtunk ennyi helyszínt, ennyi karaktert megálmodni. Persze ezt nem is rejtettük véka alá, ott szerepelt a leírásban, hogy ha az eredeti célt túlteljesítjük, akkor jelentősen kibővítjük a tartalmi részt. Több pénz, hosszabb játék!

Manapság elengedhetetlenül fontos egy játékot teljesen kiaknázni, mindent kifacsarni belőle, amit csak lehet. Tervezitek, hogy az alapvetően hosszú kampányotok mellé gyártotok bővítményeket, DLC-formájában adva ki őket, vagy inkább a rajongói modokban látjátok a jövőt?

Teljes egészében azon vagyunk, hogy maga az alapjáték is epikus, hihetetlenül tartalmas, többszörösen újrajátszható legyen, köszönhetően a játékos döntéseinek. Akármit is tesz le az asztalra a modközösség, az kizárólag egy dolgot fog elérni: tovább mélyíti a játékot és annak világát! Nem vagyok hajlandó még csak gondolni sem a DLC-re addig, míg nem készül el a játék: számomra az a legfontosabb, hogy egy önálló, teljes értékű, hagyományos szerepjáték legyen a Wasteland 2. Csak ez az egy számít nekem.

Eredetileg októberben kellett volna megjelennie, de a közelmúltban eltoltátok. Mi történt?

Két dolgot is észben kell tartani, ha az októberi csúszás kerül szóba. Az első és legfontosabb, hogy a Kickstarter szabályai miatt kellett kitűznünk egy végső dátumot, akkor azonban még nem is sejthettük, hogy milyen összetett és hosszú játék fejlesztésébe vágtunk bele. És mivel az extra összeg miatt gyakorlatilag a duplájára duzzadt a Wasteland 2, ezért lehetetlen lett volna tartani az októberi célt. Normál esetben a megjelenési időpontok akkor kerülnek kitűzésre, mikor elkészül az alfa- vagy bétaváltozat, így különösen nehéz volt az októbert kiválasztani úgy, hogy csak egy techdemó volt a kezünkben. Szerencsére a támogatóink nagyon erélyesen és meggyőzően kommunikálták a vágyukat, hogy pontosan olyan játékot hozzunk létre, mint amilyet ígértünk, és elsőre teljesítsünk mindent, így a csúszás hírét is megértően fogadták. És mivel nincs kiadó, aki a nyakunkba lihegne, sürgetne, noszogatna, ezért pontosan annyi időt tölthetünk el a fejlesztéssel, amennyit csak akarunk, biztosítva, hogy egy maximálisan kidolgozott, minőségi játékot hozzunk létre.

GAMESCOM 2013

PC | PS3 | X360 | PS4 | XBO

CALL OF DUTY GHOSTS

[ÍRTA WILSON] **A csapat újraépítése után végre teljes erőbedobással készíti az idei Call of Duty-epizódot az Infinity Ward. A Gamescomon debütált a multiplayer, a játék azon része, amiért minden ősszel emberek milliói vonulnak a boltba, hogy megvásárolják a következő CoD-adagot.**

Azzal kezdeni a Call of Duty: Ghosts multiplayer prezentációját, hogy ez hozza el a legtöbb és legnagyobb változtatást a Modern Warfare óta, nos, meglehetősen nagy önbizalomra vall. A Call of Duty ugyanis pont abba a kategóriába sorolható be, mint mondjuk a FIFA: jók az új részek, de gyökeresen azért semmi sem változott bennük az elmúlt fél évtizedben. Ezek a szavak már csak azért is furcsák, mert az Infinity Wardtól származnak, a stúdiótól, amely gondosan kerüli, hogy akár csak említés szintjén is tudomást vegyen arról a tényről, hogy nem csak ők, de a páratlan években a szintén az Activision kötelékébe tartozó Treyarch is dolgozik a Call of Dutyn. Úgyhogy ha az újítások közül kiemelik a karakterfejlesztési rendszert, ami a Black Ops II kiköpött mása, akkor azért jogos a homlokráncolás.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Infinity Ward

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013. 11. 05.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Call of Duty: MW 3
2011 (ACTIVISION)

Call of Duty: Black Ops II
2012 (ACTIVISION)

AZ ANGOL BETEG

A leánykorában Pick 10-nek, az Infinity Ward kezei között már Create-a-Soldiernek hívott rendszer a flexibilitás jegyében készült, összesen 20 ezer lehetséges kombinációt engedélyezve a karakter megalkotása során. Alapját ezúttal is pontok adják: összesen nyolcat lehet elkölteni, de minden egyes perk esetében különbözik, hogy mennyit kell értük leszurkolni. Hogy mire és hányat érdemes áldozni, az már kizárólag a követni kívánt mentalitáson múlik. Ahogy a Black Ops II-ben, úgy itt is lehetőség van inkább a fegyverekre hagyatkozni, vagy kizárólag egy pisztollyal csatába vonulni, és extra képességekkel kompenzálni a kieső golyókat. Az biztos, hogy a választékra nem lehet panasz, a Ghostsba sikerült mindent belerakni, ami az eddigi három Modern Warfare-ben is volt, és még néhány új tétel is akad. Ilyen a Ping, amely egy ellenfél megölése után megmutatja a közelben tartózkodók helyzetét, vagy a Deadeye, amely minden egyes sikeres kill után megnöveli a golyók sebzését. A támadások beteljesülését természetesen még mindig a killstreakek hozzák el, és ezen a téren tényleg nem lehet ok a panaszra. Húsznál is több killstreak érkezik, három nagyobb kategóriára (Strike Package-re) bontva: Assault, Support és Specialist.

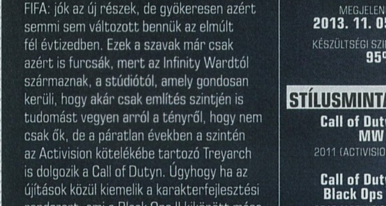
LASSIE HAZATÉR

Az Assault alá tartoznak azok a killstreakek, melyek a játékos halálakor nullázódnak, így a legdurvább támadásokhoz a lehető legtovább kell életben maradni. A friss tételek között ott a Sat Com, amely az ellenfelek helyzetéről ad tájékoztatást; a Guard Dog, amivel egy őrző-védő kutya rendelhető a pályára; és itt a Maniac, amivel egy komplett Juggernaut-páncél ölthető fel. A Support kategória alá a Night Owl (az ellenséges katonákat érzékelő drón), a MAAWS (lézer vezérelte, vállról indítható rakéta), és a Helo Scout (sniperes lövöldözés egy helikopterről) tartozik (ezek megmaradnak halál után is), míg a Specialist csoportot a láncba fűzött fragekkel megnyitott perkek erősítik.

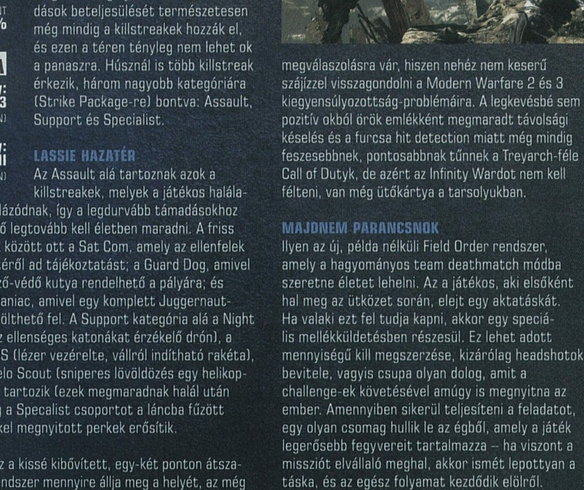
Hogy ez a kissé kibővített, egy-két ponton átszabott rendszer mennyire állja meg a helyét, az még megválaszolásra vár, hiszen nehéz nem keserű szájízzel visszagondolni a Modern Warfare 2 és 3 kiegyensúlyozottság-problémáira. A legkevésbé sem pozitív okból örök emlékként megmaradt távolsági késelés és a furcsa hit detection miatt még mindig feszesebbnek, pontosabbnak tűnnek a Treyarch-féle Call of Dutyk, de azért az Infinity Wardot nem kell félteni, van még ütőkártya a tarsolyukban.

MAJDNEM PARANCSNOK

Ilyen az új, példa nélküli Field Order rendszer, amely a hagyományos team deathmatch módba szeretne életet lehelni. Az a játékos, aki elsőként hal meg az ütközet során, elejt egy aktatáskát. Ha valaki ezt fel tudja kapni, akkor egy speciális mellékküldetésben részesül. Ez lehet adott mennyiségű kill megszerzése, kizárólag headshotok bevitele, vagyis csupa olyan dolog, amit a challenge-ek követésével amúgy is megnyitna az ember. Amennyiben sikerül teljesíteni a feladatot, egy olyan csomag hullik le az égből, amely a játék legerősebb fegyvereit tartalmazza – ha viszont a missziót elvállaló meghal, akkor ismét lepottyan a táska, és az egész folyamat kezdődik elölről.



A Black Ops II-ben látott dinamikus pályamódosítás a Ghostsban is visszatér: néha egy földrengés, máskor egy játékos jól elhelyezett robbanószere változtathatja meg a csatateret, így már nem annyira statikusak a térképek



FIZETŐS SZABADESÉS

Nem kell az első letölthető tartalomig várni az extra pályákra, hiszen ahogy a Black Ops II, úgy a Ghosts esetében is bővítményt kapnak azok, akik még a megjelenés előtt előrendelik a játékot. A Free Fall térkép egy épp leomlani készülő felhőkarcolóban játszódik, több száz méterrel egy modern metropolisz fölött. Szűk, éppen ezért rengeteg intenzív harcot kínáló folyosókra, fura szögekben álló lépcsőkre, egymásba zuhant emeletekre lehet készülni, és a kaotikus harcot véletlenszerű földrengések koronázzák meg, kihangsúlyozva a Call of Duty: Ghosts által a rivaldafénybe tolt dinamikusságot.

Milyen fegyver lehet a jutalom? Gyakorlatilag bármilyen, hiszen a Ghostsban 30 teljesen új, eddig nem látott eszköz kap helyet. Ilyen az Assault kategóriába pakolt Honey Badger és az SC 2010, a Vector CRB SMG, a termobarikus gránát, vagy a teljesen új csoportot nyitó IA-2-es, közepes hatótávolságú mesterlövészfegyver. Utóbbi elsősorban azoknak lesz hasznos, akik ódzkodnak a hagyományos sniperkedéstől, de az egyszerű golyószóróknál nagyobb hatótávolságú flintára vágynak, és minden elképzelhető helyzetben és játékmódban szeretnének harcra készek lenni.

KELLY HŐSEI

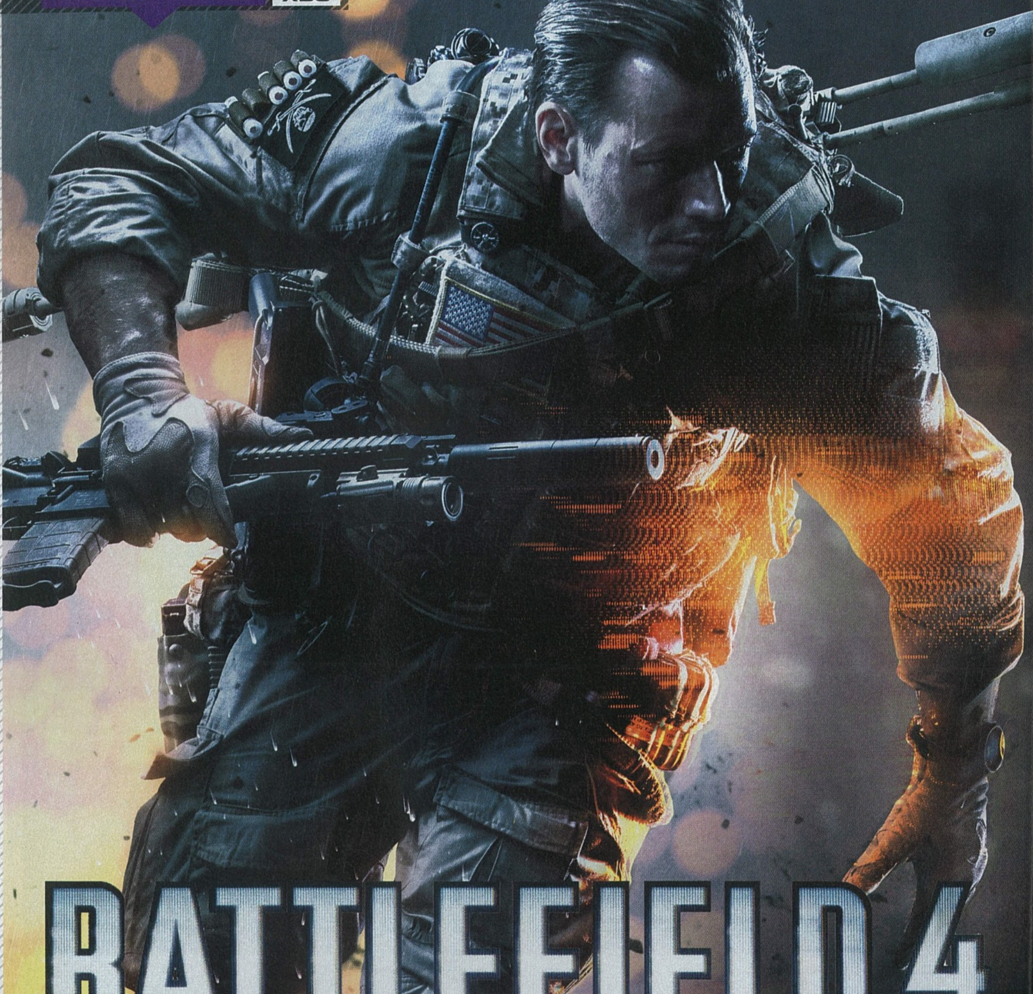
Ha pedig vannak új perkek és fegyverek, akkor kell lennie eddig nem látott játékmódoknak is. A Ghosts itt már tényleg emeli a tétet, hét új szabályrendszert vezetve be. A Search and Rescue a kultikus Search & Destroy továbbgondolása, azzal a csavarral, hogy a résztvevők nem csupán egyetlen élettel rendelkeznek, a társak képesek a feltámasztásra. Ennél kevésbé komolyabb a Cranked, amely a Team Deathmatchre épül – itt már nemcsak a riválisokkal kell megküzdeni, de egy folyamatosan visszafelé számoló órával is, ami ha eléri a zérót, felrobbantja a játékost. A Blitz is hasonlóan beteg módozat, lévén az amerikai foci és a Capture the Flag keverése. Mindkét csapat rendelkezik egy gólvonallal, és ezt átlépve szerezhető pont. A sort az a Squads zárja, amihez nehéz példát állítani, mind a Call of Duty univerzumban, mind a többi FPS között. Ez tulajdonképpen nem is nevezhető hagyományos online játékmódnak. Központi eleme egy tíztagú, mesterséges intelligencia irányította szakasz, melynek minden egyes tagja szabadon alakítható. Kiválasztható a karaktermodell (a CoD történetében először női is!), a viselt öltözék, a használt fegyverek és a perkek listája. A profi CoD-bajnokokról mintázott játékstílusok miatt úgy harcolnak, mint az emberek, XP-t szereznek, és még úgy is csatába küldhetők, hogy nem is ülünk a gép előtt, ám ez csak a Squad Assault módban lesz lehetséges. A Squad vs Squadban ezzel szemben két játékos és a saját szakaszuk néz egymással farkasszemet. Kooperatív lehetőségből viszont már csak egyetlen egy maradt: a Safeguardban négyfős csapat küzdhet a hullámokban érkező ellenfelekkel.

> **Ez még mindig nem az a forradalom, ami gyökerestül felforgatja a Call of Duty univerzumát.**

Szinte hihetetlen, de ezúttal a PC-s változat is meg fogja a kapni az őt megillető figyelmet, így végre nem egy egyszerű átiratra számíthatunk, hanem egy, a konzolos változatokhoz képest sokkal szebb saját verzióra.

ÉBRESSZETEK FEL NYOLCKOR

Tényleg ez a legnagyobb forradalom a Call of Duty életében a Modern Warfare óta? Egyáltalán nem, ez még mindig ugyanaz a CoD, mint ami az elmúlt fél évtizedben volt. Lehet, hogy több benne a fegyver és a perk, vannak extra játékmódok, és lehet szakaszban is harcolni, de ez még távol van attól, hogy alapjaiban forgasson fel mindent, amit csak a CoD-ról tudunk. Levon-e ez bármit is a Ghosts értékeiből? Nem feltétlenül. Egész biztos, hogy a Modern Warfare-ekhez és a Black Opsokhoz hasonlóan ez is egy hangulatos, tartalmas, és tökéletesre hangszerelt lövölde lesz. Ennél több talán most még nem is kell.



BATTLEFIELD 4

[ÍRTA **CHRIS**]

A lap megjelenésekor már csak másfél hónap van hátra a Battlefield 4 megjelenéséig, és mivel az idei Gamescomon végre bemutatkozott az új epizód multiplayer módja, ezért pont itt az ideje, hogy az online csaták mélyére ássunk, megnézve, hogy a DICE ezúttal milyen újításokkal szeretné feldobni a modern háborút.

A marketingütemterv miatt a legtöbbet eddig egy pályáról, a képen látható városról láthattunk

Kétségtelen, hogy a Battlefield-sorozat 2011-ben megjelent utolsó része új korszakot nyitott a modern háborús játékok történetében. A Battlefield 3 sikeresen vette fel a harcot a trend megingathatatlan királyával, a Call of Dutyval, és közben hihetetlen népszerűségre tett szert. Rajongótábora az elmúlt évek alatt megsokszorozódott, nem csoda hát, hogy ezzel párhuzamosan a sorozattal szembeni elvárások is az egekbe szöktek. Éppen ezért a folytatás elkészítése is rendkívül nagy kihívás elé állította a készítőket. Rajongók milliói lesik árgus szemekkel a negyedik rész körüli hacacárét, és közben egyre nagyobb teret kapnak azok a kijelentések, miszerint a Battlefield 4 semmivel sem lesz több, mint a BF3 volt. De vajon mi igaz ebből az állításból?

A cím mellé csapott sorszám egyelőre nem tűnik indokoltnak, de a Battlefield 4 azért az év egyik nagy durranása.

BATTLEFIELD 3.5

A Battlefield 4 fejlesztése közel két éve folyik, ám sokak szerint ez az idő nem volt elég arra, hogy egy kiforrott, újdonságokkal megpakolt folytatás készülhessen. Mivel a Battlefield 3-at a Premium csomaggal egészen mostanáig sikeresen tartotta életben az EA, ezért a játékosok számára ez az idő sokkal kevesebbnek tűnik, mint más játékok esetében. Akadnak olyanok, akik még csak most kezdték el kibontogatni az utolsó DLC extráit, s épp azon ügyködnek, hogy megszerezzenek egy hőn áhított kitüntetést vagy dögcédulát. Erre már jön is a negyedik rész?! Hát mi folyik itt Wake Islanden, kérem szépen?!

Két év valóban nem sok idő egy tripla-A-kategóriás program elkészítéséhez, de sokan elfelejtik, hogy a Battlefield 3 sikerét megalapozó Frostbite motor már ott pihen a garázsban, és egyáltalán nincs szükség arra, hogy lecseréljék azt. Ez az engine hihetetlen látványt, páratlan fizikai szimulációt, rombolható környezetet és életszerű mozgást hozott magával, ráadásul az elmúlt két évben nem akadt kihívóra, és egyáltalán nem rágta meg az idő vasfoga. Ennek ellenére azért számíthatunk újdonságokra ezen a téren is, hiszen a Frostbite is alapos ráncfelvarráson esik át. Jóval életszerűbb arcmegjelenítésre, látványosabb füst- és robbanáseffektekre, megújult rombolható környezetre (Destrucion 4.0), valamint a DirectX 11-es tesszelláció technológiára számíthatunk, és mindez a PC-s játékosoknál rögtön felvet egy kérdést: vajon elindul majd a gépemen? Bár a program megjelenése már a nyakunkon van, ennek ellenére a kérdésre még mindig nem tudunk válaszolni, ugyanis a hivatalos gépigény továbbra sem ismert.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013. 11. 01.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Battlefield 2
2005
(ELECTRONIC ARTS)

Battlefield 3
2011
(ELECTRONIC ARTS)

A HÁBORÚ POKOL... IAN JÓ MÓKA LESZ!

Most viszont lássuk, mik azok az újdonságok, amelyek okán teljes értékű játékként tekinthetünk a Battlefield 4-re! Mivel a Battlefield-játékosok jelentős részét (közel 90%-ukat) inkább a többszereplős mód érdekli, és az egyszemélyes kampányt sokan csak tölteléknek tartják, ezért cikkünkben igyekszünk inkább erre a területre összpontosítani. Valószínűleg sok újdonságot nem árulunk el azzal, hogy a Battlefield 4 nagyjából ott veszi fel a történet fonalát, ahol a harmadik rész elejtette: az orosz-amerikai háború tovább eszkalálódik, Kína pedig belép a harcoló felek közé.

Hogy mit jelent ez ránk nézve? Valójában nem sokat. Érkeznek majd új hanghatások, új játékosmodellek, na és persze kipróbálhatjuk a kínai néphadsereg kevésbé ismert arzenálját, mely talán kicsit tovább színesíti a multis csatározásokat. Ennél jóval jelentősebb változás viszont, hogy a Battlefield 4-ben megjelennek a haditengerészet járművei is. Kapunk páncélozott gyorsnaszádokat, jet-skiket, és... ennyi. Lényegében ennél több új vízi járművet még nem láttunk a programban, pedig a klasszikus 1942-ben már vezethettünk tengeralattjárót, rombolót, vagy akár repülőgép-hordozót is. Gyanítjuk (vagy inkább reméljük), hogy ezekre még valamelyik DLC megjelenéséig várnunk

A hajókázást a minden eddiginél dinamikusabban mozgó víz teszi igazán látványossá és felejthetetlenné

kell – de addig is merüljünk el a boldogság habjai közt, amit a teljesen újraalkotott vízszimulációnak köszönhetően könnyedén megtehetünk majd! A Battlefield 4-ben a vízfelszín már nem csupán egyszerű, sík felület lesz, hanem igazi 3D-s hullámok hátán szörföznetünk be az ellenfél kikötőjébe – a hullámok ide-oda dobálhatják a felszínen lebegő járműveket, és a vízben úszkáló katonákat is. Bár ez elsőre kicsit nevetségesen apró változásnak tűnik, a módosított környezetnek hála már képessé válunk a víz alá merülésre, sőt, ha elég hangosan dúdoljuk a Cápa dallamait, akkor késsel is egymásnak eshetünk a hűs tenger közepén. Szebb dolgot kívánni sem tudna egy BF3-veterán magának.

KELLY MODERN HŐSEI

Viszonylag nagy változásra számíthatunk a csapatrendszerben is. A Battlefield 4 még mindig 2x32 játékosnak ad teret látványos küzdelmekhez földön, vízen és levegőben, de megjelenik a játékban az úgynevezett parancsnoki mód is, ami plusz egy fővel bővíti a jelenlegi keretet. Parancsnoknak bárki jelentkezhet a Battlelogból, okostelefonról vagy táblagépről is, de egy automatizált rendszer dönti el, hogy ki a legalkalmasabb személy erre a posztra (azaz ki a legtapasztaltabb a jelentkezők közül), aki ezután egy felülnézetes megfigyelőállásból irányíthatja és segítheti majd a csapatát. És hogy mi is az ő dolga? Támogató szerepet tölt be: UAV repülőgéppel felderítést kérhet egy adott terület fölé, lőszert vagy életerőcsomagot dobhat le a pálya bármely pontjára, valamint Tomahawk rakétával pusztító csapást mérhet egy adott területre. A parancsnok feladata továbbá, hogy megfelelő helyre terelgesse a lent harcoló szakaszokat, akik ha jól teljesítik a rájuk bízott küldetéseket (védd meg ezt a területet, támadj itt, stb.) akkor a „főnök" további jutalompontokat kap, amiből még több extra támogatást hívhat le. Fontos tudni, hogy a parancsnok – ellentétben a második részben ismert változattal – nem harcolhat a játékban. Az ő feladata az, hogy irányítsa és segítse csapatát.

További változás, hogy négyről ötfősre bővülnek a szakaszok, valamint bevezetésre kerül az úgynevezett field upgrade rendszer, aminek célja, hogy a játékosokat tovább ösztönözzék arra, hogy csapatként funkcionáljanak, összedolgozzanak, és lehetőleg ne ötfelé rohanjanak a térképen. A megfelelő csapatmunkáért ugyan eddig is kaptunk úgynevezett csapatpontokat, hiszen minél többet gyógyítottuk csapattársainkat vagy élesztettük újra őket, minél többet javítottuk járműveiket, annál gyorsabban lehetett szintet lépni, és így új fegyvereket és felszereléseket feloldani – a Battlefield 4-ben azonban kicsit megváltozik mindez. Ezekért a támogató megmozdulásainkért ugyanis nemcsak bónuszpontokat kapunk, hanem egy külön fejlődési fán jutunk majd előre, ami lényegében egy különálló tapasztalati rendszer része: ez a field upgrade. Itt négy különböző képességfánk lesz, melyek közt bármikor válthatunk a játék során. Minden ágon négy specializáció kap helyet, melyek hasonlóak lesznek, mint amilyeneket a BF3-ban is láthattunk: például az egész szakasz számára hatásos, gyorsabb

BATTLEFIELD 4 PREMIUM

A Battlefield 3-hoz kiadott Premium csomag hihetetlen népszerű volt a játékosok körében, aminek hála a készítőknek sikerült közel két éven át életben tartani a játékot. A kétmillió eladott Premium előfizetés után szinte természetes, hogy a negyedik részhez is készül ilyen pakk, amely ezúttal már az alapjáték megjelenésekor megvásárolható lesz. Pontos árat még nem tudunk mondani, de úgy sejtjük, hogy az alapjáték 12 ezer, a Premium csomag pedig további 10 ezer forintba fog kerülni. Bár ez elsőre kicsit borsosnak hangzik, nem szabad elfelejtenünk, hogy ez az összeg tartalmazza az összes jövőben megjelenő DLC-t, melyekből 5 darabot terveznek megjelentetni a készítők. A kiegészítők listáját a Second Assault nyitja, ami négy klasszikus Battlefield 3 térképet fog tartalmazni. Ezután érkezik valamikor még idén a China Rising, 2014 tavaszán a Naval Strike, nyáron a Dragon's Teeth, ősszel pedig a Final Stand. Természetesen a Premium tagság most is rengeteg extrával jár majd: dupla XP hétvégékkel, egyedi dögcédulákkal, na és persze a telített szerverekre való gyorsabb bejutással.

KIBŐVÜL A BATTLELOG

A Battlefield 4 érkezésével megújul és kibővül a program mögött lapuló Battlelog-rendszer is, amely már nem csupán szerverkeresésre, statisztikáink nézegetésére és a fegyverösszeállításaink finomítására lesz alkalmas. Az új Battlelogban többek közt bemutatkozik egy izgalmasnak tűnő küldetésrendszer, melynek köszönhetően különféle missziókban mérhetjük össze tudásunkat barátainkkal – például, hogy az adott héten ki tudja a legtöbb járművet elpusztítani, vagy repülőgéppel helikoptert lelőni. Ezen kívül érdekesnek tűnik még a Geo Leaderboard is, amelyben megnézhetjük, hogy lakóhelyünk környékén, az országban vagy egész Európában ki a legjobb Battlefield 4 játékos, illetve ki szerezte a legtöbb killt tankkal. Természetesen az új Battlelog elérhető lesz táblagépen és okostelefonon is.

futás, több lőszer vagy több robbanószer válik elérhetővé. Minél több tapasztalati pontot gyűjtünk az adott képességfán, annál több ilyen specializáció nyílik meg. A Battlefield 3-ból ismert tételek mellé természetesen kapunk néhány újat is (több mint húsz lesz a végleges verzióban), például járművekben ülve automatikusan visszatölthetjük a körülöttünk lévők életerejét és lőszerkészletét, vagy akár megjavíthatjuk a mellettünk álló többi acéleszközt. Egy dolgot azonban nem árt észben tartani: ha az egész szakasz elesik, akkor a tagokkal együtt a megszerzett pont egy kis része is a túlvilágra távozik, így most már tényleg fontos, hogy senki se meneteljen ok nélkül a halálba.

Látva, hogy ismét öt kiegészítő készül a játékhoz, biztos, hogy még két év múlva is BF4-ezni fogunk.

TOVÁBBI ÚJDONSÁGOK

A szokásos Conquest, Rush és a hagyományos Battlefield-játékmódok mellé érkezik néhány új szabályrendszer is, melyek közül eddig csak egyről, az Obliterationről tudunk valamicskét (pletykálnak még egy Playground és egy Elimination opcióról is). A feladatunk itt viszonylag egyszerű: egy bombát kell elcipelnünk a pálya egyik sarkából a másikba. A csavar ott van a dologban, hogy bombából mindig csak egy található a térképen (ami ráadásul véletlenszerű helyen jelenik meg), így mindkét csapat egyszerre vetheti rá magát a kütyüre. Képzelhetitek, milyen harcok várnak azokra, akik megpróbálják megszerezni azt! Külön érdekesség, hogy ha valakinek sikerül felszednie a robbanószert, akkor mindenki számára láthatóvá válik a képernyőn, így a csapattársaira hárul a feladat, hogy megvédjék őt, míg elbotorkál a célig.

A fent említett érdekességeken kívül jó néhány újdonságra számíthatunk még a Battlefield 4-ben. Elég csak a készítők által nevetségesen trendi címkével ellátott Levolutionre gondolni, ami lényegében pár új, interaktív környezeti elemet takar. Ennek köszönhetően lehetőségünk nyílik arra, hogy megváltoztassuk az adott terület egyes elemeit, például kilőhetjük a biztosítékdobozt a falon, amitől elmegy a világítás a szobában, bezárhatunk ajtókat, kapukat, lifteket használhatunk, a rombolással pedig néhány ponton végérvényesen átalakíthatjuk a pályákat. Ugye mindenki látta a sanghaji felhőkarcoló ledőlését az E3-as prezentáció során? Ott például az épület romba dőlése miatt porfelhő lepi el a várost, amitől lecsökken a látótávolság.

Nagy változásokra lehet számítani a fedezőtűz rendszerében is, lehetőségünk nyílik késeléses támadást hárítani, valamint a felszereléseink közül is jóval több olyan lesz, ami megoszlik a kasztok közt (C4-et például már nem csak a support játékos viheti majd magával). Végre kap a játék egy spectator módot, amin keresztül külső szemlélőként is végigizgulhatunk egy meccset, és mivel Wilsont sikeresen szétmortároztam egy meccs alkalmával, valószínűleg örömmel fogadja a hírt, hogy lesz távirányítású aknavető is, aminek köszönhetően már nem kell egy helyben maradnia a játékosnak ahhoz, hogy tüzeljen vele. Muhahahaha... (gonosz kacaj folytatódik, egészen novemberig.)

Hiába voltak már a korábbi részekben is, sajnos ezúttal sem lehet hatalmas csatahajókat irányítani

TŰZ A LYUKBAN!

Bár sokan úgy vélik, hogy a Battlefield 4 nem lesz képes megismételni a harmadik rész sikerét és ezzel együtt kielégíteni a rajongók igényeit, mi egyáltalán nem aggódunk emiatt. Az eddig látottak és hallottak alapján úgy véljük, hogy egy újabb szuperprodukció van készülőben, ami ugyanúgy leköt majd minket az elkövetkezendő két évre, mint ahogyan a harmadik rész tette. Repesve várjuk az október elején esedékes bétatesztet, és biztosak vagyunk benne, hogy ti sem fogtok csalatkozni, ha mellénk csapódtok a háborúban. Találkozunk a harcmezőn!

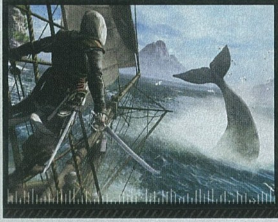
ŐSZI-TÉLI PC GURU

KÖZELEDIK AZ ÉV VÉGE, ÍGY ISMÉT FRISSÍTETTÜK AZ ELŐFIZETÉSI AKCIÓINKAT. FIZESS ELŐ NEGYED-, FÉL- VAGY EGY ÉVRE, ÉS KEDVENC MAGAZINOD MELLÉ VÁLASSZ EGY PC-S JÁTÉKOT AZ IDEI ÉV LEGNAGYOBB DURRANÁSAI KÖZÜL!

Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a WWW.PCGURU.HU webcím ELŐFIZETÉS menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted a játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

Watch Dogs

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
11.490 Ft	15.990 Ft	23.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft	Hosszabbítással: 14.990 Ft	Hosszabbítással: 22.990 Ft



Assassin's Creed IV

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
11.490 Ft	15.990 Ft	23.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft	Hosszabbítással: 14.990 Ft	Hosszabbítással: 22.990 Ft

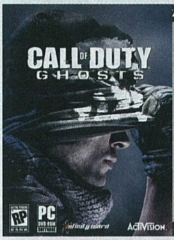
F1 2013

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
11.490 Ft	15.990 Ft	23.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft	Hosszabbítással: 14.990 Ft	Hosszabbítással: 22.990 Ft

LEGO Marvel Super Heroes

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

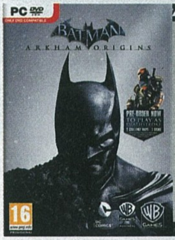


Call of Duty: Ghosts

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
13.490 Ft	17.990 Ft	25.490 Ft
Hosszabbítással: 12.990 Ft	Hosszabbítással: 16.990 Ft	Hosszabbítással: 24.490 Ft

FIFA 14

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft



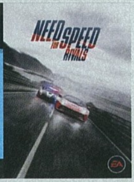
Batman: Arkham Origins

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.990 Ft	15.490 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 10.490 Ft	Hosszabbítással: 14.490 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

Ha október 15-ig megérkezik a befizetésed, akkor ajándék DLC-kkel!

BATTLEFIELD 4 — HAMAROSAN! — NFS: RIVALS

Ha a fenti ajánlataink nem nyerték el a tetszésedet, akkor érdemes várnod, mert hamarosan a BATTLEFIELD 4 és a NEED FOR SPEED: RIVALS is a kínálat része lesz. További információkért látogass el a WWW.PCGURU.HU webcímre, és kattints az ELŐFIZETÉS menüpontra!



A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.
HOSSZABBÍTÓ ELŐFIZETŐINK AZ AJÁNLATBAN LÁTHATÓ, KEDVEZŐBB ÁRON JUTHATNAK HOZZÁ AZ ELŐFIZETÉSHEZ.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

AZ ÚJ CSÁSZÁR

TOTAL WAR ROME II

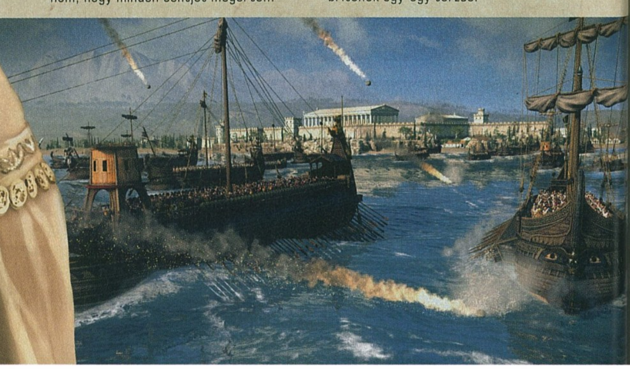
[ÍRTA TIKA] A TOTAL WAR ÉPP 13 ÉVE KEZDTE MEG VILÁGHÓDÍTÓ ÚTJÁT PC-N, ÉS HA BABONÁS LENNÉK, MOST BIZTOS NEM EGY CSIPETNYI, HANEM EGY MÁZSA SÓT SZÓRNÉK ÁT A BAL VÁLLAM FÖLÖTT, ELVÉGRE ÉPP MEGELEVENEDNI KÉSZÜL EGY MODERNIZÁLT, ÚJ KÖNTÖSBE BÚJTATOTT RÓMA, A BITDÉMON PEDIG KI TUDJA, HOGY HOL BUJKÁL...

Létezik egy anekdota, miszerint Julius Caesart a merénylet napján figyelmeztetni akarta egy férfi, de a kezébe csúsztatott cédulára az imperátor csak ennyit mondott: „Cras legam", vagyis holnap elolvasom. A Creative Assembly szerencsére rendszeresen elolvassa ezeket a cetliket, mert mindig a megfelelő időben, a megfelelő témát rántják elő, hogy a csúcson tartsák a Total War sorozatot. A történelmi korokat végigtallózó széria legutóbb az első részt, a Shogunt porolta le zajos sikerrel, és ebből szinte logikusan következett, hogy az értékelésekben és díjazásban messze kiemelkedő Rome: Total War legyen a következő áldozat. A SEGA ráadásul apait-anyait beleadott a közönségkedvencnek számító ókori klasszikus feltámasztásába. Összehasonlításképp, a fejlesztésre fordított büdzsé 50%-kal haladta meg a Total War: Shogun 2-ét, és cirka háromszorosa annak, mint amennyit az első Rome: Total Warra költöttek. Utólag azt kell mondanom, hogy minden centjét megérte...

NEM VOLTAK KÉTSÉGEINK A MINŐSÉGET ILLETŐEN, DE A VÉGEREDMÉNY ÍGY IS LENYŰGÖZŐ

(NEM) MINDEN ÚT RÓMÁBA VEZET

Krisztus előtt 272-ben kezdődik a mi kis történetünk, amikor Róma a köztársaság korát éli, és lassan elfoglalja az egész félszigetet. Ám mielőtt belevágunk a gladiusszal (római rövid kard) a fősodorba, a The Prologue címet viselő minikampányon mindenképp teszteljük az élét. Annyi ugyanis az újdonság, hogy még a régi motorosoknak is érdemes átfutni az imént említett oktató-bevezető részt, ahol mellesleg remek kis beját-szásokkal fűszerezve megismerhetjük az előző száz év történetét (i.e. 350-ben a szamniszokkal volt egy kisebb „összezördülés"). Aztán ha a New Campaign menüpont felé vesszük az irányt, rögtön jön egy kedves meglepetés, ugyanis a hét induló frakcióból Róma mindjárt három nagy és szép múltú famíliát (Cornelia, Julia, Junia) nevez a küzdelembe, de ott van mellette Karthágó is, ami szintén három dinasztiával indul a mediterrán térség meghódításáért (igen, a Barca család is ott van, Hannibal ősei). Az előbbiek mellé csatlakozik Egyiptom, Makedónia, Pontusz, Pártia, illetve a germánok, a gallok és a britonok egy-egy törzse.



A HALÁLOS TRIÓ

A KAMPÁNYTÉRKÉPEN BEVETHETŐ ÜGYNÖKÖK FELADATKÖRE BŐVÜLT, ÁM NAGY BÁNATUNKRA, A TEVÉKENYSÉGÜKET MEGÖRÖKÍTŐ VIDEOBEJÁTSZÁSOK – MERÉNYLETEK, BESURRANÁSOK – KIKOPNI LÁTSZANAK A SOROZATBÓL. PERSZE GYILKOSSÁGOKBAN NINCS HIÁNY...

A KÉM

A szemünk és a fülünk a fickó, meg persze a legaljasabb figura, akit életedben láttál. Mérget tesz az ellenség kútjába, leszúrja a hadvezérét, fellázítja a népet és félrevezet, meggyőz bármilyen sereget.

A BAJNOK

Veterán harcos, aki a gerillataktika szakértője. Fellázíthatja egy város rabszolgáit, de rajtaüthet egy seregen, csökkentve annak morálját és harcképességét. A saját csapatok trenírozására is kiváló.

A PATRÍCIUS

Adminisztrál, költséget csökkent a saját oldalon, az ellenfélén viszont megveszi kilóra a kereskedőket és ügynököket. Propagandát terjeszt és bérgyilkosokat fogad, a tóga alatt neki is véres a keze.

A tesztpéldányhoz megkaptuk a görög városállamokat tartalmazó DLC-t is (ez az előrendelőknek is automatikusan jár), amivel Athén, Spárta és Epirusz is bekerült a kezdő nemzetek közé. A paletta tehát elég széles, ráadásul minden kultúrkörnek megvannak a maga előnyei és a hátrányai, így a keleti népek például jó kereskedők, a barbár nemzetek katonái magasabb morállal bírnak, ugyanakkor gyengék a termelésben, míg mondjuk a helléneknél a fejlett intellektus (technológia) a jellemző. Az sem elhanyagolható tényező, hogy kezdetben nincsenek birodalom méretű ellenfelek, csupán apró törzsek, melyek velünk együtt terjeszkedve minden alkalommal újrarajzolják a világ képét.

KÖZIGAZGATÁS RÓMAI MÓDRA

A térkép alatt felcsendülő zene tematikájában és hangulatában a Trója (mármint a film) muzsikáját idézi, a Prológban pedig Mark Strong színész (Sherlock, Ha/ver) adja Silanus konzul hangját – remek kombináció, úgyhogy le a kalappal a stáb előtt. Simán leszögezhetjük, hogy a nagyzenekari hangzás és a szinkronhangok, a körítés, no meg az ikonok, szimbólumok alkotta közeg legalább annyira erős, mint a Shogun 2-ben. Viszont méretben egyértelműen

ADATOK

KIADÓ
SEGA

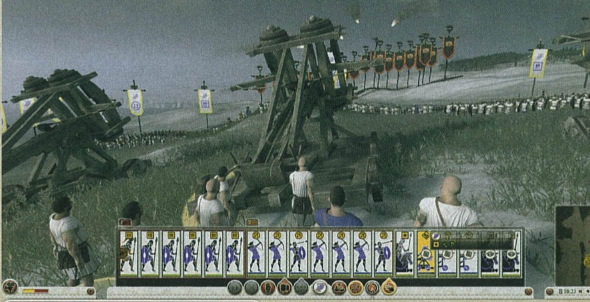
FEJLESZTŐ
Creative Assembly

MŰFAJ
RTS

MULTI
van

INFO

A Total War: Rome II borsos, 55 eurós árcímkével került be a Steam áruházába szeptember 3-án. A boltokban 10.000 Ft-ot kóstál a hagyományos változat, a gyűjtői kiadásért pedig 29 ezret kérnek, utóbbihoz többek között hajítógépmakett, ostábla és kártyajáték jár.



Nem lennénk azoknak a helyében, akiknek ezeket a katapultokat kell a hegyre tolni...

Róma a bajnok, ezért is örülünk, hogy megszületett a régiókat provinciákba foglaló keret. Vegyük példának a jól ismert Itália provinciát (a csizma középső része), amely négy régióból áll, nevezetesen, Róma, Neapolis, Velathri és Ariminum. Egy régió egy várost ölel fel a körülötte elterülő vidékkel, tehát ugyanúgy kell elfoglalni (ostrom), mint korábban. A döntő változás, hogy nem egyesével pátyolgatod őket, és ha megszerzel egy teljes provinciát, rendeletileg szabályozhatod, hogy a következő évben mire fókuszáljon a terület: közhangulat javítása, ipari fejlődés, adók növelése és így tovább.

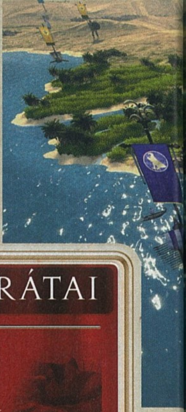
A fejlesztés civil (filozófia, gazdaság, építkezés) és katonai ágakon zajlik, az eredményeit pedig többnyire új épületek formájában illeszthetjük be a birodalomba. Az építkezés szintén a provincia fülön történik, amely egy új, előhívható táblázat a képernyő alsó felén, és ezen a növekedés, valamint a fejlődés ütemével összhangban újabb és újabb piktogramok jelennek meg a régiók nevei alatt. Ezek az ikonok fejlettebb, jobb épületeket vagy egyedi manufaktúrákat jelképeznek, templomokat, farmokat, kézművesműhelyeket és minden effélét a vízvezetéktől a kaszárnyákig. A korlátozott tér és a helyi adottságok miatt persze előbb-utóbb rájövünk, hogy érdemes specializálódni, tehát az egyik provinciában élelmiszert termelni, míg a másikban mondjuk a kiképzőhelyeket fejleszteni. Ez egyébként a korban egyáltalán nem szokatlan jelenség, hisz Róma élelmezését például Egyiptom biztosította.

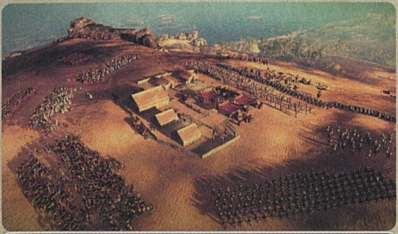
A módszer a gyakorlatban is remekül vizsgázik – ha volt már tele a hócipőd a körönként végigzongorázott kismillió várossal, akkor megváltásként értékeled a nagyobb területi felosztást és az egyszerűsített építkezést.

CSERESZNYEVIRÁGOK A SHOGUNBAN, ITT MEG SIRÁLYOK

Kezdetben csak egy kis szeletét látjuk a világnak, úgy oszlik el fokozatosan a távoli nemzeteket rejtő köd, ahogy egyre messzebbre merészkednek a hajósaink és felderítőink. A prezentáció gyönyörűséges, a tenger felett kumuluszokat kerget a szél, sirályok repkednek az égen, miközben a megszokott kereskedelmi útvonalakon apró vitorlások hada nyüzsög. A szárazföld domborzati viszonyai sokkal hangsúlyosabbak és látványosabbak, mint ezelőtt bármikor, még az Alpok lejtőin leáramló hideg légtömeg is kivehető. A lényeg azonban változatlan, az elszórt, külön-külön is jellegzetes városok (régiók) között kémek és hadseregek róják az utakat, méghozzá a megszokott körönkénti bontásban. Egy kör egy évnek felel meg, és minden ügynök és hadsereg meghatározott számú mozgásponttal rendelkezik. Amennyiben két ellenséges sereg találkozik, máris

Hiába van már a játékpiacon több mint egy évtizede a Total War sorozat, a több száz és ezer főt megmozgató valós idejű csaták még mindig képesek ámulatba ejteni a legedzettebb stratégákat is





Nem tudjuk pontosan, hogy ki ellen készül ez a hatalmas sereg, de mi a helyükben azonnal megadnánk magunkat, az egyszer biztos.

AZ EMBER LEGJOBB BARÁTAI

HARCI KUTYÁK:

Római specialitás (Auxiliary camp II) a kutyákat az ellenségre uszítani. Az ebek remek felderítők, gyorsan mozognak, és képesek a gyengén páncélozott katonák torkát átharapni. Főleg az íjászok és távolsági alakulatok ellen ajánlatos bevetni őket, mert a közelharcban elvéreznek.

ELEFÁNTOK:

Karthágó és Egyiptom legfőbb fegyverei ezek a monstrumok (Hoplite Barrack III-ból hívható elő). Sok sebzést elnyelnek, taposásban, rohamban verhetetlenek, de félnek a tűztől és a morállal is hadilábon állnak, futás közben pedig nem nézik, ki a barát vagy ellenség.

vonulunk a valós időben felépített harcmezőre, ahol a szemben álló felek formációkra bontva elkezdhetik csépelni egymást. Új játékelem, hogy a légiók nem igényelnek szállítóhajókat, hanem a tengerre lépve automatikusan megkapják azokat. Ettől persze még vannak flották és admirálisok, viszont ezek lényegében gyalogos egységekkel megtömött hadi gályák, tehát az ostromoknál a tenger felőli lapályosabb területeken ők is ki tudják pakolni a legénységet.

MINDENKI MEGHAL EGYSZER

Az ókori Rómáról általában a temérdek nem természetes halállal eltávozó úriember juthat az eszünkbe a hódítás és a romlottság mellett. A játék is egy ilyen kiélezett hatalmi harcot indukál, mikor a játékos által képviselt dinasztia népszerűségét és befolyását összeveti a rivális családokkal. Utóbbiak egyébként épp általunk – a felfogadott ügynöki, admirálisi vagy hadvezéri szerepkörben – lesznek naggyá. Amenynyiben valamelyik túllépné az elfogadható mértéket, akkor igény szerint mehet a bökő a bordái közé, vagy beházasíthatjuk, örökbe fogadhatjuk, de rosszindulatú pletykákat terjesztve képletesen le is nyomhatjuk a víz alá. Szintén érdekes húzás, hogy néhanapján a rokonok és az alattvalók is felkeresnek minket az ügyes-bajos dolgaikkal. Például az áldozati állat rendellenes szervi adottságai baljós előjelet hordoznak, na vajon mit tegyünk, áldozzunk száz bikát vagy tegyünk magasról az egészre? Kedves ismerősünk testvérgyilkosságba keveredett, egy harcos kivágta a szent fát és eltüzelte – ilyen, és ehhez hasonló feladványokban nyerhetünk támogatókat, jobb szerencsét és az istenek áldását. A néppel szerencsére csak provinciális szinten akasztunk bajszot, bár az új rendszerben a plebs hangulati tényezője (public order) egy képlékeny, változó adat, tehát nem működik már az a módszer, hogy X mennyiségű elégedetlenkedőt X+1 számú helyőrséggel kordában lehet tartani. Itt bizony alacsony adókat, cirkuszt és kenyeret (rendeletileg), valamint mérsékelt ipari fejlődést kell felmutatnunk a stabilitás fenntartása érdekében. Mindezt pedig a piszok MI járványokkal, földrengésekkel, nyomornegyedekkel és más hasonló eseményekkel próbálja mindig kimozdítani.

A SOROZAT MÉG MINDIG KÉPES ÚJAT MUTATNI, ÉS A ROME II-VEL MEGÉRKEZETT AZ ÚJ KIRÁLY

A LÉGIÓ ÖRÖK

Ugyan bármely más nemzetre is vonatkoztatható, de maradjunk a rómaiaknál, és térjünk rá a légiókra (más nemzeteknél más névvel, de ugyanilyen szerkezeti felépítéssel rendelkeznek a seregek). Nos, a birodalmi mérettől függően (a hódítások, sikerek tolják előre a szekeret) csak meghatározott számú seregünk és ügynökünk lehet, ez a szám kezdetben 3:2:1 (sereg:flotta:kém). Amennyiben felállítunk egy hadsereget (kötelező a hadvezér hozzá), az a továbbiakban egy saját névvel és jelvénnyel rendelkező intézmény, amely vélhetően csatákat vív, és reményeink szerint győzedelmeskedik, amiért tradíciókat kap, például bónuszokat a közelharci vagy távolsági fegyverekhez. És kérem szépen, mindezt a zászló alá besorozott összes újonc megkapja, tehát akár több évszázadon keresztül ápolhatjuk és élvezhetjük egy katonai alakulat dicsfényét, egészen addig, míg a sereg totális vereséget nem szenved, mert akkor a katonákkal együtt a sírba száll minden extra

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

BOLDOG KALMÁRNEMZET

Minél többet látsz a világból, annál könnyebben boldogulsz. A játék elején például érdemes egy-egy flottát elindítani az európai partvidéken, Afrika, valamint Ázsia szegélyénél, a szárazföldön pedig a kémet, hogy minél több néppel kerülj kapcsolatba. Ha a diplomáciai felületen a népcsoport neve mellett a kereskedés ikon szürke, akkor rögtön lehet őket zaklatni az egyezményért.

MÉG KÉR A NÉP

Minden építkezés, akció előtt kétszer is ellenőrizd az élelmezést és a provinciák közhangulatát, ugyanis a provincián belüli terjeszkedés meghódított régiónként -25 egységgel nyomja le a plebs kedvét, de ugyanígy minden fejlettebb termelőegység létrehozása ellensúlyozza a negatív hatásokat. Nem mondom, hogy nem szabad mínuszba menni, de a lejtőn nehéz megállni.

RÉGI TRÜKK, DE MŰKÖDIK

Fokozottan figyeld a szomszédságodban uralkodó közhangulatot, ugyanis a lázadások után a rabszolgák vagy lázadók kezére került városokat büntetlenül – diplomáciai bonyodalom nélkül – elfoglalhatod. Egy jó kémmel és némi pénzmaggal az esemény ráadásul felgyorsítható, úgyhogy szorgalmasan nyomogasd a szabotálás/felkelés szítása opciót a célterületre!

képesség. A fejlesztők egyszerűsítettek a kiképzésen is, azaz hazai földön a provincia összes elérhető alakulatát a légión belül toborozzuk, idegenben pedig a tájegységre jellemző zsoldosokat lehet felfogadni.

AHOL MINDEN ELDŐL...

A játékban többnyire a csatafelület a szívünk csücske, azon belül is a formációk precíz felszerelése, a küzdelem intenzitása, ahogy apró kis hullahegyekkel telik meg a környék. Nos, ide nyugodtan lehet idézni bármelyik korábbi epizód magasztos jelzőit, röviden tökéletes, tehát lapozzunk a helyszínekhez. Alexandria, Karthágó és az összes ókori nagyváros úgy néz ki, hogy az állad keresed, miközben persze a szebbnél szebb épületeket rommá katapultoznád, csupán az élményért, hogy lásd, ahogy ledőlnek. Ám mindez smafu ahhoz képest, hogy minden tengerparti várost a víz felől, tehát partraszállással egybekötve is el lehet foglalni – magyarul egyszerre támadhatsz a szárazföldről és a vízről, és mindezt egy felületen! Gondolom, el tudjátok képzelni, milyen hangulata van, amikor 10-15 gálya szalad fel a homokos fövenyre és kezdi ontani magából a légionáriusokat, miközben a parton már ezek ölik egymást. Apropó ölés meg küzdelem: ugye a korábbi verziókban a formációk ütközése párharcokra lett leosztva, tehát hiába kerített be négy alakulat egy másikat, egy emberrel mindig csak egy szállt szembe. Nos, itt már nem, mert akár 3-4 harcos is odaállhat, hogy ütlegelje a gyengébbet. Az egységek látómezeje ráadásul sokkal közelebb áll a valósághoz, dombok mögé, fák közé például nem látnak be, és a kimondottan felderítésre szánt lovas alakulatok nélkül a vaksibb gyalogosok gyakran szaladnak bele rajtaütésekbe.

Az ókor hadviselése ugyanakkor az első rész óta nem változott, teknősformáció a rómaiaknál, pajzsfal a briteknél, falanx a hellén kultúrában, és így tovább, ám 6-8 ezer embernél már jól jön az új taktikai felülnézet, amit a TAB gombbal hívhatunk elő, illetve van egy akciónézet is, amit nyakra-főre kapcsolgattam ki és be (el van a gyerek, ha játszik...). A bármely egységre ráültethető nézőszög ugyanis olyan finomságokat mutat meg, mint egy mindent elsöprő lovas roham közvetlen közelről; gyakorlatilag az alakulat fölé hegesztett kamera együtt hullámzik a katonák mozgásával, és kiemeli a zajokat, valamint a legapróbb részleteket.

HARCI SEBESSÉG?

A tengeri csatában a kor etalonja nálam a Ben-Hur vizes jelenete. Valami ilyesmit reméltem titkon itt, de én is érzem, hogy nem ez a reális elvárás. Az evezősgályák mozgása pazarul néz ki, akárcsak a tüzes lövedékek, a közelharcot viszont hiányoltam a corvus nevű pallókat (római találmány, sarokvason rögzített palánk, amivel a szomszéd gályát a sajátjukhoz rögzítve lerohanták), mert az átugrálás nem annyira látványos, és jó poén lenne, ha például az evezőket is szét lehetne zúzni ütközéssel. Az általunk tesztelt verzió egyébként még nem a végleges kód, így kaptunk egy kisebb figyelmeztetés-csomagot, hogy az MI és egyéb területeken lehetnek meg hiányosságok. Voltak is. Az intelligens támadó és defenzív „rásegítés" például nem igazán működött, néha egy-két egység csak álldogált a csetepatéban, ugyanakkor rengeteg biztató jellel is találkoztam. A formációt váltó, a helyezkedésre reagáló ellenséges seregek és főleg a támadást erőltető lépések jöttek ki jól a gépnél. A diplomáciára is rátérek, mert ide a Paradoxtól másolták (nyúlták le) a számokban levezetett, megszemélyesített nemzetek ideáját, ahol minden sértést és jó cselekedetet feljegyeznek. A módszer jó, csak lehetne szebb, kontrolláltabb a felület, mert körönként 5-6 nemzetet végigzörgetni kereskedelmi megállapodásért, akár többféle variációban – kis pénzel, kicsit több pénzzel megtámogatva –, valahogy nem volt életszerű az EU4 után.

NINCS VÉGE

A fentieket összegezve két jelző jut eszembe a Rome II-t illetően: az hogy szebb és egyedibb, mint bármelyik Total War. Ráadásul a szavatosság miatt sem kell aggódni, hiszen a multiplayer hadjárat, a gyors meccsek és a történelmi csaták mellett még ott van Mike Simpson (kreatív igazgató) kinyilatkoztatása. Az úriember ugyanis megígérte, hogy a gépezet a kiadást követően sem áll le, és heti rendszerességgel érkeznek a frissítések, az ingyenes és fizetős DLC-k, továbbá az extra zenék. Ámen!

A Rome II-ben már partraszállással is megostromolható egy város, így egyszerre támadhatunk szárazföldön és vízen. A hatás elemi erejű, és egy ilyen stratégiai lépés látványnak sem utolsó.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Intel Dual Core/ 2,6 GHz Intel Single Core CPU, 2 GB RAM, 512 MB DirectX 9.0c kompatibilis (SM 3.0) VGA, 35 GB HDD

A modernizált Róma még nem tökéletes, de nincs kétségem afelől, hogy az lesz. Provinciák, légiók, korhű fegyverzet, gyönyörű grafika, minden együtt van ahhoz, hogy taroljon.

GRAFIKA: **96%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A légiók, provinciák rendszere hozza a Római Birodalom hangulatát, a szárazföldi-vízi csaták összevonása szintén jó ötlet.

KONTRA

Néhány felület (birodalmi, diplomáciai) kicsit összecsapottnak tűnik, és az MI-től a végleges verzióban javulást várunk.

91%

SZEMÉLYES STRATÉGIA

Én általában azonos számú távolsági és közelharci egységet alkalmazok, és ezekhez mérten fele részben lovasságot, amit a szárnyakon helyezek el. A lényeg annyi, hogy a skirmisher képesség legyen bekapcsolva a hajítófegyveres brigádnál, akik az első vonalból rögtön visszalépnek a gyalogság mögé, ha támadás éri őket. A lovasságot átkarolással, rejtőzködéssel az íjászok ellen vetem be.

POLITIKAI MACHINÁCIÓK

Többnyire a saját családból származó generálisokat használom ékként a hódítások során, még ha ez rejt is kockázatot: bármikor ottmaradhatnak a csatamezőn, de így gyorsabban fejlődnek, nagyobb a népszerűségük, és kisebb a polgárháború veszélye. Fontos, hogy amint megjelenik az előléptetés lehetősége, promotáld a saját emberedet, és ha egy frakció megerősödik, házasítsd be a vezetőt.

MIT FEJLESSZEK?

Az Army Management és a Civil Philosophy szakot javaslom kezdésnek, hogy a két ügynökfajtát mielőbb kibontsd. Véleményem szerint kezdetben nem kellenek komoly hajók, se ostromfegyverek; én a gyalogsági vonalat erőltettem, mert Rómával egyszerűbb észak felé elindulni, arra meg nincs víz. A Construction és Economy fülön felváltva haladtam, hogy pénz is legyen, meg „cirkusz" is.

A HATÁROKON TÚL

A hódításhoz lehetőleg több légiót vess be; nyugodtan masírozz be az ellenség területére hadüzenet nélkül – zavarja őket, de kit izgat? Aztán sújts le egyszerre. Mindebbe jelentős összegű élelem- és készpénztartalékkal vágj, mert az eltérő kultúrájú épületeket konvertálni kell, és az újonnan meghódított régiók is a te nagy közös éléstáradból fogyasztanak innentől.

PUSKAPOROS PÉNZFELVÉTEL

PAYDAY 2

[ÍRTA: JOHNBART]

NÉGY MINDEN HÁJJAL MEGKENT RABLÓ, EGY HADSEREGNYI VISZKETŐ UJJÚ KOMMANDÓS, SZÁMTALAN HIBA ÉS ÁTGONDOLATLANSÁG, VALAMINT EGY RAKÁS KIRÁMOLHATÓ BANK, ÜZLET ÉS RAKTÁRHÁZ. AZ EREDMÉNY: KIUGRÓ BŰNÖZÉSI RÁTA, ÉS AZ ÉV EGYIK KELLEMES CO-OP MEGLEPETÉSE.

Slendrián dolog más szavait elcsenve elkezdeni egy tesztet (még akkor is, ha e stilisztikai gaztett összhangban van a játék témájával), a Payday 2 értékelésekor azonban csak Dzséjt kitűnő PGO-s bétatesztjét tudom némileg kiegészítve idézni. Az Overkill új co-op lövöldéje eszerint „csak hús-vér társakkal játszva élvezetes, velük azonban nagyon" – főleg ha ismered a tettestárs zsiványokat.

A hasonló problémával szenvedő előd tükrében ez persze annyira nem meglepő, az azonban annál inkább, hogy a második rablóhadjárat a csökevényes szólómódot leszámítva szinte minden másban rákontrázott elődjére. Ez jó, mivel a Payday: The Heisthez képest így több rablás, több taktikázás, valamint egy sokkal részletesebb fejlődési fa várja a zsetonzsákoló játékosokat; ugyanakkor nem jó, mivel a jóságokkal egy időben az egy bankfiókra eső zavaró elemek száma is megnőtt.

„– FOLYÓSZÁMLÁJA VAN? – NEM, REVOLVEREM..."

A bűncselekmények tehát újak, akárcsak a helyszín (az előd New Yorkját Washington D.C. váltja, ami a város bűnözési mutatóinak tükrében telitalálat), a játékmenet alapja azonban nem változott. A Payday 2 középpontjában így ezúttal is négy (a bohócmaszkokat erősen fetisizáló) gazember áll, akik a szerencsejáték kifejezetten rizikós formáját űzik: bankokat, ékszerüzleteket, drogtanyákat és egyéb (zsetonban gazdag) célpontokat rámolnak ki, hogy aztán a beszerzett szajréból offshore számlájukat fialtatva biztosítsák a nyugdíjra valót.

A küldetések zöménél a pénzfelvételt terepszemle előzi meg, mely során a célpont adottságainak (pl. az őrök és a kamerák helyzetének) kifigyelésével tervezhetjük meg az előttünk álló akciót. A balhé a fentebb emlegetett maszkok felhúzásával kezdődik: a munkaeszközöket (fegyverek, C4, fúrógépek stb.) csak ezután kapjuk elő a zakó alól, ami aztán (néhány lövöldözésre kihegyezett pályát leszámítva) összeszokott csapat esetén jó esetben csendes, pár perc alatt lezavart kifosztásba, önfejű csapattársakkal vagy szólóban játszva pedig egy rendőrőrsnyi zsaruval vívott hordamódba torkollik.

Utóbbi egyébként offline játék esetén garantált, miután a társként szolgáló MI talán még az előd botjainál is gyalázatosabb: simán belerohannak a támadó rendőrsorfalba, utasításokat nem adhatunk nekik, a lövöldözésen kívül pedig semmit nem csinálnak, ami annyit tesz, hogy a meló minden lényeges mozzanatát nekünk kell elvégeznünk a kasszafúrástól az összes pénzeszsák elcipeléséig. A szólómódban így még az egyszerűbb rablásokkal is iszonyatosan meg lehet szenvedni, szóval a magányos farkasok kerüljék a játékot: a Payday 2 kizárólag online játszható.

VÁRATLAN MEGLEPETÉS

Amennyiben viszont a netkapcsolat adott, úgy rögtön a játék erősségei kerülnek előtérbe, nevesül a véletlenszerűség és a testre szabhatóság. Az első voltaképp a küldetések randomizálását jelenti, ami önmagában nem nagy szó (elvégre már a Left 4 Dead 2 és az előző Payday is szerette ezzel szívatni a játékosokat), a meglepetés inkább annak mértékében rejlik, az új részben ugyanis annyi mindent bíz a játék a véletlenre, hogy garantáltan nem fog kétszer ugyanúgy lezajlani ugyanazon meló. Kiszámíthatatlanul elhelyezett biztonsági kamerák és őrök, eltérő szobákban lerakott széfek, extra rácsozattal szerelt páncélterem, vagy épp máshová befutó menekülőautó teszi változatosabbá a balhékat, ha pedig mindez nem elég, a nyúlcipő felhúzása után néha extra „bónuszpályával" is kedveskedik a program (ekkor a kilőtt menekülőautót hátrahagyva kell kereket oldanunk a jard elől). Öröm és boldogság ez, de egyben kötelező ellensúly is, rablásból ugyanis (az ígéretek dacára) nincs valami sok: az alapjáték 13 megbízatással érkezik (de még ezek közül is több osztozik ugyanazon pályán), és bár akad köztük 2-3 helyszínből álló („több napos") misszió is, a játszható pályák száma így is csupán 23 körül van, ami elsőre soknak tűnhet, de a rövidségük okán 5-6 óra után hamar ismétlődni kezdenek.

ADATOK

KIADÓ
505 Games

FEJLESZTŐ
Overkill Software

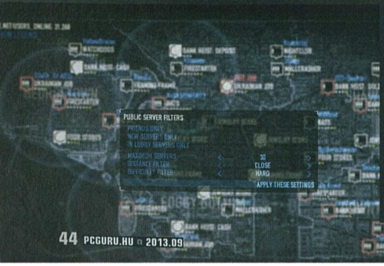
MŰFAJ
akció

MULTI
négyfős co-op

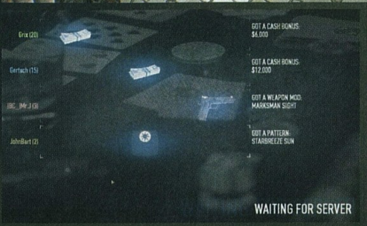
INFO

Bár a co-op akciójátékokra specializálódott Overkill még csak két Payday-etappal büszkélkedhet, a cég mögött igazi veteránok állnak: a stockholmi stúdió alapítói az Advanced Warfighteröket jegyző Grinből érkeztek, a gárda finanszírozását pedig a Starbreeze vállalta magára.

Az FBI kommandósai mintha nem a megfelelő rejtőszíneket használnák. Micsoda egy amatőr bagázst küldtek ellenünk...



Szerencsére a cimborámat nem nagyon zavarja, hogy épp a válla fölött lövöldözök



TIPPEK, TRÜKKÖK

A SZAKMA MESTERE

A játékban nem lehet elég skill-pontot szerezni ahhoz, hogy kimaxoljuk az összes kasztot, fókuszálj hát inkább a neked tetsző játékstílust kínáló osztályra. Bár a szakosodás javallott, némi félreköltés azért nem árt, mert mindegyik kasztnak vannak olyan képességei, ami minden rablónak hasznára válhat (mint pl. az Enforcer alap sebzési bónuszai, vagy a Technician jobb fúrói).

MINDENKIBŐL EGYET

Bár kellő összjáték (és szerencse) esetén bármilyen csapatfelállásban le lehet tolni a melókat, cimborákkal játszva érdemes mindenkinek egy adott kasztra specializálódnia. Egy feltápolt Mastermind tökéletes healer, a Technician villámgyorsan kirobbant bármilyen széfet, az Enforcer átvágja bármelyik rácsot, a Ghost pedig lopakodás esetén az elektromos eszközöket kilőve törheti az utat.

CSAK CSENDBEN...

A menekülős pályákat és 1-2 harcra kihegyezett melót leszámítva mindegyik küldetést meg lehet oldani a rendőrség riasztása nélkül – az egész csak a jó összjátékon és egy csipetnyi szerencsén múlik. Iktassátok ki hangtompítós fegyverekkel az őröket, kerüljétek (vagy zavarjátok) a kamerákat, és tartsátok állandóan sakkban a civileket; ha minden klappol, árkon-bokron túl lesztek, mire befut a jard.

ILLENDŐ ÖLTÖZET

A ruházatot és a felszerelést mindig a kívánt játékstílus tükrében válogassátok össze! Darálás lesz? Akkor húzzon mindenki nagyobb golyóálló mellényt, és vigyetek combosabb flintákat! Csendben pakoljátok ki a bankot? Akkor vegyetek fel öltönyt, és használjatok hangtompítós fegyvereket – így nemcsak kisebb eséllyel szúrnak ki titeket, de a golyóálló mellény hiányában gyorsabban is mozogtok!

A BELSŐ EMBER

Megkönnyíthetitek a dolgotokat, ha a melóhoz igénybe vesztek némi belső segítséget. Az eligazító képernyőn lévő Assets fülre kattintva kevés felárért plusz lőszer- és elsősegélycsomagokat, kódokat és belépőkártyákat, vagy épp nyitva hagyott behatolási pontokat kérhettek a belső forrásaitoktól. Magasabb nehézségi szinten sokat segíthetnek, ne sajnáljátok rájuk a lét, ha van miből költeni!

MINDENKI A FÖLDRE!

A kábelkötegelő nem véletlenül van nálunk, az azzal megkötözött civilek ugyanis instant respawnként funkcionálnak: a harcban elesett és letartóztatott csapattársainkat rögvest kicserélhetjük velük. Alapból mindenki két csomagot hord magánál, a Mastermind kapcsolódó skilljét megvéve ez a szám ötre növelhető. Megkötözni csak civileket lehet, őröket és zsarukat nem.

ELSŐDLEGES CÉLPONTOK

A normál járőrök és kommandósok mellett a játék négy speciális ellenfelet is a nyakunkra küldhet. Az orvlövészt a lézerirányzéka alapján lehet megtalálni, a sokkolóval szerelt Tasert biztos távolságból javallott kilőni, a rohampajzsos Shield oldalról és hátulról védtelen, a Bulldozer pedig csak fejlövésekkel teríthető le. A speciális ellenfeleket az F gombbal jelezheted a cimboráknak.

KARRIERBŰNÖZŐK

A show-t azonban mégsem ez, hanem a rendkívül részletes (már-már RPG-light) testreszabási szisztéma lopja el, a melók után szerzett lét és XP-t ugyanis egy rakás, a játékstílust és -élményt nagyban befolyásoló elemre verhetjük el. Ott van először is a felszerelés: a szintlépésekkel megnyitott ruházat és a pénzből bezsákolható fegyverzet szerepe online FPS-ben gondolom, adja magát, érdekesnek igazából csak a láthatósági mutatójuk tekinthető, ami jelzi, hogy mennyire lehet elvegyülni velük a tömegben (megsúgom: öltönyben hangtompítós pisztollyal eléggé, golyóálló mellényben két sorozatlövővel már kevésbé).

Sokkal lényegesebb szerepet játszanak azonban a szintlépés után kapott skill-pontokkal kioldható képességek, melyek négy fejlődési fán kaptak helyet, és ami így voltaképp négy eltérő kasztot jelent. Noha az egyes osztályok a sztenderd healer-tank-engineer-rogue vonalon mozognak, meglepő képességekből nincs hiány: a support szerepet betöltő Mastermind Stockholm-szindrómát keltve állíthatja át saját oldalára a túszokat és rendőröket (!), a gyilkológép Enforcer villámgyorsan kibont minden rácsot és letéti fiókot a motorfűrészével, a mérnök szerepét játszó Engineer C4-gyel robbant ki azonnal bármilyen széfet és megbízhatóbbak a fúrói is, míg a sunyi Ghost a biztonsági rendszerek összezavarásának mestere, lopakodós parti esetén így jelenléte kötelező.

EGY AKCIÓ BUKTATÓI

A forradalmitól messze álló, de a játékmenetnek gyönyörűen aládolgozó fejlődési rendszer és pályarandomizálás tehát mindenképp ajánlott co-op címmé teszi a Payday 2-t, még ha az összhatás ezúttal sem lett tökéletes. A zsenge szólómódot és a viszonylag gyakran ismétlődő pályákat már említettem, a bűnözési statisztikát ezek mellett igazából még a vakszerencse és a netkóddal kapcsolatos jó pár probléma rontja. Az előbbi a felszerelések beszerzésénál zavaró, a flintákhoz járó kiegészítőket ugyanis nem az előmenetel tükrében, hanem teljesen véletlenszerűen osztogatja a játék, ami kezdetben még elmegy, de amikor 15 óra játék után sem kapunk karabélyra rakható hangtompítót vagy épkézláb optikai irányzékot, az ember szép lassan melegebb éghajlatra küldi a szisztéma kiagyalóját.

Nem teljesen kóser a netkód sem, az ugyanis még kilenc patch után is tobzódik a hibáktól: váratlan lecsatlakozások és fagyások, a falakon át a játékost kiszúró őrök, és néha pontatlan hitbox nehezíti a melókat. Végezetül, a játékmenet sem mentes pár kisebb-nagyobb hiányosságtól: az, hogy az egyes akciók (a fúrók berántása, a földre került társak felállítása stb.) nem kaptak külön animációt, a szerény büdzsé indokolja, azt azonban nem vágom, hogy miért állhat neki ezeknek egyszerre több ember is, ha a műveletek sebességét a résztvevők száma egyáltalán nem befolyásolja...

A technikai fronton egyébként a netkódot kivéve másba nem tudok belekötni: bár a grafika itt-ott foghíjas (ami a költségvetés tükrében érthető), az adrenalinpumpáló zene és a hangeffektek egyszerűen fantasztikusra sikerültek – a szabadtéri harcok során minduntalan a Szemtől szemben utcai lövöldözése jutott eszembe róluk, ennél nagyobb dicséretet pedig egy heist-játék szerintem nehezen kaphat.

A ROSSZFIÚK FEKETÉBEN JÁRNAK

Bár elődjéhez hasonlóan a Payday 2 sem mentes a technikai bakiktól és a kisebb-nagyobb átgondolatlanságoktól, az Overkill második próbálkozása még így is egy kifejezetten szórakoztató és nagyon szavatos co-op lövölde lett – ez utóbbi tulajdonságát pedig az öt tervezett DLC-vel remélhetőleg még inkább kitolják. Ha van három bevállalós cimborád, vétek lenne kihagyni – ezek a melók ugyanis tényleg jól fizetnek!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz-es kétmagos CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800 / AMD Radeon HD2600, 10 GB HDD

Szólómódban gyalázatos, publikus szerverekben tolva gyakran frusztráló, barátokkal játszva viszont zseniális kooperatív shooter.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Csapatjátékra ösztönöz, a véletlenszerűen generált pályák növelik a szavatosságot, a kasztok jól átgondoltak, a hangeffektek pedig egyszerűen kiválóak.

KONTRA

A szólómód teljesen felesleges, a szerverböngésző kényelmetlen és átgondolatlan, az alapverzió viszonylag kevés pályával érkezik.

80%

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/payday

ÚJRA JÁTSZUNK, SAM?

SPLINTER CELL BLACKLIST

[ÍRTA BATE] **Sam Fisher hatodik alkalommal is bevetésre indul, hogy immáron rutinból koppintson az Amerikát fenyegető terroristákra. A Ubisoft teljes hátraarcot és a gyökerekhez való visszatérést hirdetett, tesztünkből pedig kiderül, hogy mennyire tartották magukat az ígéretekhez.**

Egy sorozat hatodik részénél történet szempontjából igen nehéz újat mutatni, és a Splinter Cell: Blacklist esetében a szokásosnál is jobban érződik, hogy az alkotók nem nagyon erőltették meg magukat. A sztori a már megszokott Tom Clancy kliséket vonultatja fel (persze a nevét kiárusító szerző közreműködése nélkül). In medias res csap a lecsóba, mikor a Mérnökök (Engineers) nevű terroristaszervezet brutális támadást intéz egy amerikai légi támaszpont ellen, ezzel indítva meg a Blacklist offenzívát, melynek lényege, hogy az agresszorok addig támadják az Egyesült Államokat, amíg az ki nem vonja a hadseregét azokból az országokból, ahol egyébként semmi keresnivalójuk.

A tökös amerikaiaknak persze mindenre van válaszuk, így az elnök asszony mindenek felett álló jogkört ad a Fourth Echelon nevű szervezetnek és vezetőjének, Sam Fishernek, majd egy saját repülőt biztosít számukra, hogy bárhol és bármikor bevethetők legyenek. Innentől nagyjából egy tucat szólista küldetésen keresztül bonyolódik a sztori, kötelező, de nem túl meglepő fordulatokkal, és egy-két kivételtől eltekintve egyforma felépítésű küldetésekkel: juss be, szerezd meg, amiért jöttél/akadályozd meg, amire a rosszfiúk készülnek, majd juss ki. Sam ezalatt megfordul egzotikus (Irán, Irak, Paraguay stb.) helyszíneken, de bőven lesz akció hazai pályán is. Habár összességében az egyjátékos mód túl sok eredetiséggel nem kápráztatja el a közönségét, ezúttal legalább tényleg adott a lehetőség, hogy mi magunk döntsük el, milyen stílusban kívánjuk végrehajtani a ránk váró küldetéseket.

ADD MEG FISHERNEK, AMI FISHERÉ

Sok Splinter Cell-rajongó azért nem zárta szívébe az előző, Conviction című epizódot, mert az alkotók kiszakították Samet a „komfortzónájából", és a játékmenetet a klasszikus külső nézetes lopakodás felől erősen az akció irányába tolták. Habár a Ubisoft a gyökerekhez való visszatérésként jellemezte a Blacklistet, inkább arról van itt szó, hogy (nagyon helyesen) meghallgatták a régi rajongók sirámait, és ismét egy olyan programot raktak össze, amiben elemükben érezhetik magukat azok is, akik a ravasz húzogatása helyett inkább a sötét sarkokban való megbúvást preferálják. A Ubisoft persze nem szerette volna elveszíteni azokat sem, akik a Convictionnel kapcsolódtak be Sam történetébe, így a Blacklist szépen továbbörökíti az ott tapasztaltakat, és csupán rajtunk múlik, hogy élünk-e a

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Toronto

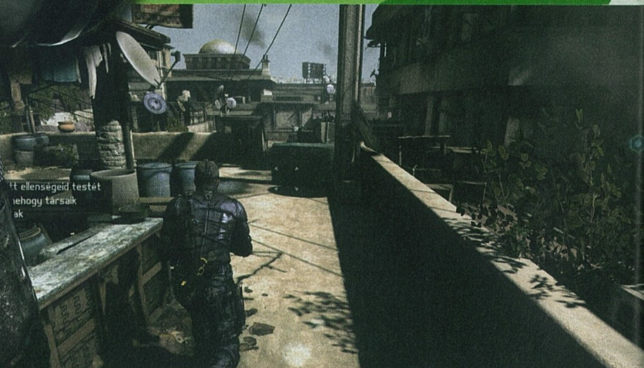
MŰFAJ
akció/lopakodós

MULTI
8-fős Spies vs Merc és kétfős kooperatív

INFO

A Blacklist 2013. augusztus 23-án jelent meg hazánkban, az alap dobozos verzióért 9.000 forintot kérnek, míg a konzolos változatokért 14 ezret kell kicsengetni. Idehaza a játék magyar felirattal került a boltokba.

Tom Clancy egykaptafa világából még Sam Fisher sem képes kilopakodni, így ismét jönnek a terroristák, és várnak ránk az olyan veszélyes vidékek, mint Irán és Irak.



klasszikus Splinter Celltől idegen lehetőségekkel. Visszatért az Execution opció (egy puszta kézzel elintézett ellenfél után lehetőség nyílik három áldozat kijelölésére, hogy egyetlen gombnyomással kivégezzük őket), illetve az egyjátékos pályák 90%-a teljesíthető úgy is, ha a rejtőzködést figyelmen kívül hagyva, hagyományos fedezékrendszeres TPS-ként tekintünk a játékra. Kivétel ez alól a Realistic és a Perfectionist nehézségi fokozat, ahol a mesterséges intelligencia szinte pillanatok alatt felülkerekedik, ha nekiállunk Marcus Fenixet játszani – persze aki erre a szintre kapcsol, az nyilván nem az ellenfelek szisztematikus lelövöldözésében látja a siker kulcsát.

Ha viszont a fisheri hagyományokat követve, láthatatlan ügynökként kívánunk tevékenykedni, akkor már a Normal fokozat is kellemes kihívást nyújthat, na persze nem a mesterséges intelligenciának köszönhetően (mert az néha meglepően buta), hanem azért, mert saját mentésre nincs lehetőség, és a program is csak akkor rögzít játékállást, ha sikeresen teljesítünk egy szakaszt. Ha tehát ragaszkodunk az elveinkhez, és ahhoz, hogy ne fedezzenek fel, akkor folyamatosan résznél kell lenni, különben sűrűn tölthetjük vissza a legutóbbi checkpointot.

Osonni, lopakodni még mindig király érzés, és a fegyvert is csak „lámpaoltásra" használjuk

ra. Fedezékből ezúttal is rengeteg van, Sam egyetlen gombnyomásra képes hangtalanul közlekedni köztük, a sötétben szinte teljesen láthatatlanná válunk, kukucskálhatunk az ajtók alatt, ritkíthatjuk a fényforrásokat, felmászhatunk csövekre, megbújhatunk és rövidíthetünk szellőzőkben, sőt, sokszor megmászhatjuk az épületek falait is – ez utóbbi egyébként a játék egyik „legmókásabb" része, ugyanis hősünk sebességét még Pókember is megirigyelné, és az ilyenkor látható animáció inkább megmosolyogtató, mintsem realisztikus.

A Conviction után a játék lényegét ismét a lopakodás adja, de 2013-ban ez már kevésnek bizonyult a mindent vivő sikerhez.

A TE UTAD

Az említett szakaszokból pályánként akár 3-4 is várhat ránk, és jelentős pozitívum, hogy szinte minden ilyen etap úgy lett felépítve, hogy több lehetőség is adódik a továbbjutásra.

Egy-két kötelező tűzharcot leszámítva a ránk váró terepeken teljesen észrevétlenül elosonhatunk az őrök mellett, illetve dönthetünk, hogy csak kiütjük vagy végleg elnémítjuk őket, és az idő előrehaladtával számos kütyüt (zajkeltő eszközök, különböző gránátok, EMP, sokkoló, drón stb.) vethetünk be a sikeres előrehaladás érdekében. Igazi új-

SPIES VS MERCS

A legutóbbi Splinter Cell, a Conviction csak kooperatív módot tartalmazott, viszont a Blacklistben visszatért a Double Agent óta nem látott, meglehetősen izgalmas Spies vs Mercs többszereplős játékmód. Ahogy cikkünkben már említettük, a játék rengeteg küldetését játszhatjátok kooperatív módban, de ha igazán jó multis élményre vágytok, akkor javasoljuk, hogy próbáljátok ki az említett kompetitív multit is. Ebben a játékmódban maximum kétszer 4 fő küzdhet egymással, kémek és a zsoldosok. A kémek célja az, hogy meghackeljék a pályán található három biztonsági terminál valamelyikét, ami közel egyperces folyamat. Ez idő alatt a kémeknek folyamatosan a terminál közelében kell maradniuk, és lehetőleg jól el kell bújniuk, ugyanis a zsoldosok kemény testpáncélban és nagy kaliberű fegyverrel végig azon lesznek, hogy a hackelés ne történjen meg. A dolog érdekessége az, hogy a zsoldosok FPS nézetben játszanak, nem tudnak ugrabugrálni és nincsenek szuperkütyüik sem, viszont az ellenfelek akár egy komplett sorozatot is rájuk lőhetnek, még akkor sem halnak meg. Ezzel szemben a kémek TPS-nézetből operálnak, nagyon jól beolvadnak a környezetükbe, viszont már pár lövéstől azonnal elfekszenek. Kifejezetten érdekes és nagyon izgalmas játékmód ez, ami barátokkal együtt játszva válik igazán vérpezsdítővé.

Ha képen látható módon teljesíted a játékot, akkor pont a Splinter Cell lényegéről maradsz le.

donság, hogy a program végig monitorozza, hogy miként játszunk, és a küldetés végén a stílusunktól függően „értékeli" a teljesítményünket. Ha hangtalanul, észrevétlenül, életeket megkímélve teljesítjük a missziókat, akkor a Ghost mutató nő, ha lopakodunk, de mellé pusztítjuk is az ellenfeleket, akkor a Panther csúszka fog megszaladni, ha pedig akcióhősként haladunk végig a pályán, akkor az Assault értékünk ugrik meg. A terepen majdnem minden megmozdulásunk pontot ér, és minél diszkrétebben (konfrontáció nélküli előrehaladás > csendes pusztítás > nyílt tűzharc) intézzük a dolgokat, annál több üti a markunkat, sőt, érdemes felkutatni a pályákon lévő adatcsomagokat, laptopokat és a kiemelt személyeket is, értük ugyanis értékes plusz zsebelhető be. A pontok persze nem csak dísznek vannak, a szerzett mennyiség függvényében kapunk pénzt a küldetések végeztével, és a befolyt összeget bőven lesz mire elkölteni.

A bal oldali képen Sam élet és halál ura – kár, hogy ennek a történetre semmilyen hatása nincs...

SZABD TESTRE, SAM!

A Blacklist másik újdonsága, hogy a felszerelésünk fejleszthető és testre szabható (külön az egy-, és külön a többjátékos módhoz), sőt, még a Paladin névre hallgató (és a küldetések között szépen bejárható) repülőnket is tuningolhatjuk. Utóbbi nem olcsó mulatság, de minden egyes újabb opció valamilyen hasznos extrát biztosít a számunkra, például könnyebben begyűjthetjük a másodlagos feladatként funkcionáló cuccokat, megnyithatunk új fegyvereket, vagy gyorsíthatjuk hősünk életerő-regenerálódását.

A saját cuccaink változtatása ennél jóval szélesebb skálán mozog, hiszen rengeteg új holmira költhetjük a pénzünket, legyen szó akár a ruházatról (felsőtest, kesztyű, nadrág, csizma), akár a kütyükről (figyelemelterelők, gránátok, aknák), akár a fegyverekről (elsődleges, másodlagos, különleges), vagy éppen az éjjellátó speciális szemüvegünkről – ezekből a kellékekből ráadásul nemcsak újakat vehetünk, de a már meglévőket is extra tulajdonságokkal ruházhatjuk fel. A felszerelésünk minden küldetés előtt szabadon variálható, ráadásul a Paladin fejlesztésének köszönhetően akár három összeállítást is megnyithatunk, és ezekre különböző kollekciókat állíthatunk össze, hogy aztán egyetlen gombnyomással azt válasszuk, amelyik épp illik az aktuális küldetésünkhöz vagy játékstílusunkhoz. Készíthetünk lopakodást elősegítő ruha/felszerelés kombót, vagy olyat, amivel hatékonyabban álljuk a sarat, ha komolyabb akcióra kerül a sor.

Az egyjátékos rész kissé haloványra sikeredett, még szerencse, hogy a kifejezetten jól sikerült co-op és multi ellensúlyozza ezt.

KICSIT SÓTLAN

Kétségtelen, hogy a Blacklist tartalmaz újdonságokat, továbbá részben visszakanyarodott a régi ösvényre, azonban az egyjátékos mód valahogy mégsem tudott igazán beránтani minket, hiányzott az izgalom, a feszültség, és a küldetések teljesítését követően nem nagyon találkoztunk a „na, még egyet mindenképpen megcsinálok" érzéssel. Ebben közrejátszott a meglehetősen lerágott csont jellegű történet, az, hogy a fő karakterek (Anna Grímsdottir, Briggs, a fiatal kommandós, Charlie, a sablonos technikus zseni, sőt, még maga Sam is) teljesen egysíkúak, és az is, hogy a fejlesztős/testre szabós móka ellenére a játékmenet nem tartalmaz különösebben nagy reformokat. Persze tök jó a sok kütyü, de egy részükhöz sosem nyúlunk, mert a pályák nélkülük is vígan teljesíthetők, továbbá érdekes, hogy a játék figyeli a teljesítményünket, de a három stílusnak a pontszerzés szintezésén kívül nincs sok értelme, hiszen mindegy, hogy a Ghost, a Panther vagy az Assault utat választjuk, a játékmenetre ennek semmilyen hatása nincs. Még csak eltérő befejezéseket sem hozhatunk elő velük, maximum achievementeket nyithatunk meg, ha ráfekszünk a pályák eltérő stílusban történő végigjátszására.

Emellett hiába vannak alapvetően jól felépítve a pályák, hiába játszhatunk a saját vérmérsékletünk szerint, a helyenként tényleg ostoba MI, a scriptek miatt betanulható pályák, és az ilyen-olyan bosszantó hibák (például a buta irányítás, ami egyazon gombra helyez eltérő funkciókat) miatt a kampány a játék min-

TIPPEK, TRÜKKÖK

A VÍZ VEZETI AZ ÁRAMOT

A fizika alaptörvényei szerencsére a Blacklistben is érvényesek, így a víz itt is nagyszerűen vezeti az áramot. Ez azért fontos, mert Samnek van egy sokkolópisztolya, és ha mondjuk ketten állnak egy pocsolyában, akkor elég a vízre célozni, és máris két legyet ütheltünk egy csapásra. A dolog egyébként akkor is működik, ha az ellenfelet nem látjuk tisztán, de biztosan tudjuk, hogy vízben áll.

OLTSD KI A FÉNYEKET

A ránk váró pályákon szinte minden egyes fényforrás kiiktatható egy jól irányzott lövéssel, azonban ilyenkor sem árt észnél lenni. Mindig győződjünk meg arról, hogy a kiszemelt lámpa közelében nincs ellenfél, mert ha úgy lövünk ki egy izzót, hogy valaki mellette áll, akkor az illető azonnal tudni fogja, hogy mi történt, beindul a riadó, és buktuk a rejtőzködés előnyét.

A TÁVOLSÁG A LÉNYEG

A küldetések során minden egyes ellenfél előre meghatározott útvonalon mozog, és erről csak akkor térnek le, ha észrevesznek minket, vagy ha elcsaljuk őket. Akár egy pisszentéssel is az irányunkba vonzhatjuk őket, de akárcsak a lámpáknál, itt is figyelni kell a távolságra: ha az ellenfél közvetlen közelében csapunk zajt, akkor azonnal riadóállásba helyezkedik, és már nem tudjuk észrevétlenül leütni őt.

A KUTYA NEM A BARÁTOD

Az íj után a kutya a legnagyobb sláger a videojátékokban, és az ebek felbukkannak a Blacklistben is. Vigyázni kell velük, mert már messziről kiszagolnak minket, és onnantól nincs menekvés, nekünk támadnak, és felhívják ránk a figyelmet. Ha látod, hogy egy kutya kiszagolt, akkor nyomás egy távolabbi biztos helyre, majd a sokkolóval célozd be a közeledő állatot, és szépen némítsd el.

GYŰJTS EXTRA PÉNZT

Pénzt nemcsak az akciók után járó pontokkal lehet gyűjteni, de különböző teljesítmények elérésével is. Lőj le adott számú embert egy bizonyos fegyverrel, sokkolj, iktasd ki a lámpákat. A Paladinon, a hatalmas kijelző tetején mindig megjelennek azok a feladatok, amelyek teljesítéséhez a legközelebb állsz, így a következő küldetésen már tudni fogod, hogy mit érdemes megcsinálni egy kis extra lóvéért.

DRÓNRA FEL!

Sam a kütyük között egy hasznos kis drónra is szert tehet, amivel nemcsak felderíteni lehet tökéletesen, de egy-két fejlesztést követően még támadásra is használhatjuk a minirepülőt. Emeld a levegőbe, figyeld ki az ellenfél mozgását, és mikor olyan helyre ér, ahol nincs a többiek szeme előtt, akkor szépen „altasd el" őt egy sokkolólövedékkel!

DRÓNTAKTIKA

Kütyükkel az ellenség is rendelkezik, így náluk is lesznek drónok. A különbség az, hogy ezek nem a levegőben, hanem a földön közlekednek. Akár egy lövéssel is ki lehet iktatni őket, de ezzel még nincs nyert ügyünk, ugyanis a drónokat itt is egy ember irányítja, és addig küldözget újabbakat, míg őkelmét le nem kapcsoljuk. Éppen ezért ne a kis robotokra koncentráljatok, hanem a „gazdájukra".

Michael Ironside távozásával már Sam sem a régi, nekünk nagyon hiányzott a szarkasztikus humora.

den pozitívuma ellenére is csak tisztességes, kissé önismétlő iparosmunka érzetét kelti. Habár remek dolog újra lopakodva játszani, ennek ellenére még a 2010-es Conviction is érdekesebb és élvezetesebb volt, mert ott hatott az újdonság varázsa, és Sam személyes kálváriája biztosított némi pluszt a korrekt játékmenet mellé. A Blacklist szólista része önmagában kissé vérszegényre sikeredett – hatalmas szerencse azonban, hogy a 7-8 órás sztorit egy alapvetően élvezetes kooperatív és multiplayer rész egészíti ki.

VÁLLVETVE, VAGY EGYMÁSNAK FESZÜLVE

A helyenként kissé monoton egyjátékos részt szerencsére jól ellensúlyozza, hogy a Paladin fedélzetén mászkálva a központi missziók mellett mellékküldetéseket is vállalhatunk, ha szóba elegyedünk a gép fedélzetén tartózkodó Annával, Briggsszel, Charlie-val, vagy az első küldetést követően a börtöncellában üdülő Kobinnal. Mind a négy útitársunk eltérő feladatokat biztosít a számunkra, és ezeket akkor vállaljuk be, amikor kedvünk szottyan, vagy ha éppen akad partner, aki szívesen csatlakozna hozzánk. Briggs (a kampányt idéző) feladatain kívül az összes mellékküldetés teljesíthető egyedül is, de a Charlie-féle, húszhullámos hordamódba nem érdemes egyedül belevágni, és Grimm klasszikus lopakodós, továbbá Kobin agresszívabb terroristavadászós feladatai is sokkal élvezetesebbek, ha ketten, egymást segítve/kiegészítve teljesítjük őket. Ehhez persze elengedhetetlen egy jó társ, hiszen a legtöbb kooperatív játékhoz hasonlóan az idegek védelme érdekében itt sem feltétlenül éri meg vadidegenekkel belevágni az akcióba. Ha viszont nincs partner, akkor is érdemes időt szánni a küldetésekre, egyrészt, mert szórakoztatóak, és a változatosság tényleg élvezetesebbé teszi a játékot, másrészt ezek a missziók ugyanúgy pénzt hoznak, mint a főküldetések, dollárokból pedig sosincs olyan, hogy elég.

A kooperatív tehát jó móka, de ami még ennél is jobb, az a speciális többjátékos mód (Spies vs Mercs), amiben zsoldosok és kémek dolgoznak egymás ellen. Előbbiek FPS-nézetből irányítják a jól felfegyverzett, masszív, és sokat kibíró karaktereiket, feladatuk pedig a pályán lévő adatok védelme, míg az utóbbiak a hagyományos TPS-nézetet használják, erősségük a lopakodás és a hátbatámadás, céljuk pedig, hogy meghackeljék a térképen található terminálokat és ellopják az értékes adatokat. Az egymás ellen induló

A terminál elérése még nem feltétlenül jelent sikert, az adatátvitelt ugyanis túl is kell élni!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2.53 GHz Intel Core2 Duo E6400 vagy 2.80 GHz AMD Athlon 64 X2 5600+ CPU, 2 GB RAM, 512 MB SM 4.0 VGA, 25 GB HDD

Hiába került ismét előtérbe a lopakodás, a Blacklist sztorija csapnivaló, a karakterek sablonosak, és a játékmenet is csak ismétli önmagát. Szerencsére a kooperatív mód és a multi szépít a dolgon.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A lopakodás került újra a fókuszba, a co-op és a Spies vs Merc pedig kiváló móka, ha vannak hozzá jó partnerek.

KONTRA

Feszültséget nélkülöző, lerágott csont történet, önismétlő játékmenet.

80%

két csapat felváltva tölti be a szerepköröket, és az a kompánia kerül ki győztesen a megmérettetésből, aki a játék végén a legtöbb eltulajdonított adatot tudja felmutatni. A kooperatívhoz hasonlóan persze ez a játékmód is akkor élvezetes, ha olyanokkal kerülünk össze, akik értik is, hogy miről szól ez az egész, így 4v4 esetén érdemes arra törekedni, hogy olyan emberek álljanak össze, akik megértették a játékszabályokat, és nem csak azért léptek be a multiba, mert viszket az ujjuk a virtuális ravaszon.

EGYNEK JÓ

A Splinter Cell: Blacklist egyjátékos része kicsit csalódás, ellenben a kooperatív és a multi képes menteni a helyzetet, viszont ettől függetlenül szinte biztos, hogy nem az új rész miatt fogunk emlékezni a sorozatra. Habár egészen ügyes, amit a Ubisoft Toronto képes volt kihozni a módosított Unreal motorból, és a hangok terén sem lehet okunk panaszra (leszámítva Michael Ironside elveszítését), ám a sztorit és a játékmenetet illetően az alkotók egyáltalán nem erőltették meg magukat, az újdonságok pedig bár színesítik a már ismert koncepciót, annyit nem dobnak az összképen, hogy kiemeljék a Blacklistet a lusta átlagból. Ettől függetlenül, ha kedvelitek a lopakodós stílust, akkor érdemes belevágni a kalandba, csak nem szabad semmi eget rengetőre számítani. A szépítés esélye persze adott, hiszen a történet lezárása nyitott, így nem kell nagy jóstehetség ahhoz, hogy lássuk, nem ez volt Sam Fisher utolsó küldetése. Innentől már csak abban reménykedünk, hogy a Ubisoft szakemberei tényleg ráfekszenek a folytatásra, és egy olyan epizódot kapunk, amely újra képes lesz a Chaos Theory magasságába emelni a sorozatot.

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/splinter-cell

MINDIG KELL EGY ORSZÁG

EUROPA UNIVERSALIS IV

[ÍRTA TIKA] Majd hat év és egy közel tökéletes harmadik rész után új epizóddal jelentkezett az Europa Universalis, hogy szebb és méltóbb környezetben rágjuk át magunkat egy állam kormányzásának mindennapjain. Vajon a te játékodban is 150 év török uralom jön, vagy 400 év magyar virágzás?

Hol is kezdjem? Talán ott, hogy a Paradox műveiben a történelem egyszerre tapintható, ugyanakkor nagyon képlékeny dolog. Az Europa Universalisban például a XV. századi Európa tükörképe néz vissza ránk, és bármelyik országot is választjuk – közel 250 játszható nemzet azért nem piskóta –, ha nem is egyforma sansszal, de esélyesként indulunk, hogy az elkövetkező 370 évben meghatározzuk a világ arculatát. A kiindulópont ráadásul bármilyen évszám lehet az 1444-1820-as időskálán, és elméletileg mindig pontosan azok az uralkodódinasztiák, geopolitikai és hatalmi viszonyok jelennek meg, mintha csak fellapoznánk a történelematlaszokat. Vallásháborúk, koalíciók, nagy földrajzi felfedezések, török térhódítás, és még vagy több száz esemény köszön vissza a képernyőről, miközben a játékos egy államot kormányoz az évszázadok viharán át, és a sandbox jelleg miatt mindig egy teljesen új világrend jön létre. Itt simán előfordulhat, hogy mire Kolumbusz Kristóf elér az Újvilágba, nem talál már mást, csak magyar kolóniákat és egy nem túl barátságos „Megtelt!" táblát.

A negyedik epizód a várnai csata (1444) időpontját választotta kezdő évszámnak, ami a magyar nemzet szempontjából küzdelmes napokat ígér. A túlságosan is lelkes I. Ulászló a csatamezőn lelte halálát, és az utána következő utószülött Lászlót (V. László) még pelenkázzák, tehát egy becsületes háborút sem tudsz elindítani, amíg fel nem dobja a talpát (már elnézést királyi felség). Borítékolható eseményként persze rögtön előkerül Hunyadi kormányzói kinevezése, és később Mátyás királyunk is beköszönhet a fősodorba. Tehát az uralkodó dinasztiák némi random fűszerezéssel (név, megélt életkor), de mindig felbukkannak, és minden nemzet kapott egy eseménykészletet, amely megadja a követendő (ámbár nem szükségszerű) irányt. A játékba beépített oktatómód mindehhez minimális ismereteket ad, s bár ehhez jön még egy egész jó súgórendszer (folyamatos tippek, lekérdezhető funkciók), de ahogy egy A-kategóriás jogsi sem nyújt MotoGP szintű felkészítést, úgy itt se a kis nemzeteket kóstolgassuk elsőre! A csirke, tartományi méretű országokból az EU3-ban még lehetett világbirodalom, itt viszont ennek már elenyésző az esélye. Nem véletlenül sugallja a játék az ottomán-francia-spanyol triót kezdésnek.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Int.

FEJLESZTŐ
Paradox Development Studio

MŰFAJ
grand strategy

MULTI
van

INFO

Az EU4 augusztus 13-án jelent meg a Steamen 40 eurós árcímkével, a dobozos verzió pedig (szintén steames) 8.990 Ft-ért zsákolható be. A Steamworks tehát aktívan jelen van minden verziónál, annak egyértelmű előnyeivel (közösségi szolgáltatások), illetve hátrányaival (DRM).

A grand strategy nem a legnépszerűbb játékműfaj, de ha te szereted, akkor az Europa Universalis IV-et tuti imádni fogod!

VOLT HONNAN MERÍTENI...

A legjobb családban is előfordul, hogy a negyedik gyerek a levedlett holmikat kapja. A kis Karcsika az Én kicsi pónim feliratú pulcsival nem boldog, de neki csak nővérei voltak, ellentétben az EU 4-gyel. A bratyótól, azaz az EU3-tól kapott alaprendszer és a Crusaders King 2-ből kölcsönvett, erősen továbbfejlesztett grafikusmotor ütős párost alkotnak. Az új kezelőfelület, a „játékosabbra" vett ikonok, a látványosabb, életképszerű események, és a szintén a CK2-ből átvett panelek ráadásul jócskán megdobják az összképet, miközben a háttérben a Brandenburgi Filharmonikusok húzzák a talpalávalót. A térképfelület követi az évszakok váltakozását, a 3D-s domborzatot is dicsérjük meg, miközben a kezelőfelület is szinte tökéletes, hála a leegyszerűsített gyártás/építés modellnek. Akarsz egy új templomot, vagy már toboroznád a következő sereget? Jelöld ki, és a térképen megjelenik, hogy hol mennyi hasznot hoz, mibe kerül a művelet, sőt, a képzési idő és a bekerülési költség is ott van előtted, a végrehajtáshoz pedig csak kattintani kell a célterületeken.

ISTEN ÓVJA A KIRÁLYT!

Az új epizód a valós idejű játékmenet (tetszés szerint gyorsítható időskála), és a provinciális felosztás lényegi elemein nem változtatott semmit, ugyanakkor komoly szemléletváltás van a rendszer mögött, nevezetesen, hogy a mindenkori uralkodó személye összekapcsolódott az állam fejlődésével. Szinte látom, ahogy a régi rajongók talpa ökölbe szorul, amikor a monarch power szóba kerül, pedig nem ördögtől való gondolat ez. A koronás fő kvalitásait meghatározó pontok ugyanis hozzáadódnak az állam bázispontjaihoz, és havonta ez az összeg az adminisztratív, diplomáciai és hadügyi kasszába folyik be. A

Itt mindenki új irányt szabhat hazánk fejlődésének. Minden csak stratégia kérdése.

AMIT MA ELMENTHETSZ...

Figyelem, az achievementek csak a nehezített Ironman módban (Steam Felhőt kapcsoljátok be) működnek! A másik okosság pedig, hogy Crusader Kings II: Europa Universalis IV Converter néven létezik egy 10 eurós pakk, amely a CK2 (steames verzió) tulajdonosainak biztosít egy hidat a két alkotás között. A Crusader Kingsben elmentett játékállást lehet átkonvertálni, és folytatni a játékot az EU4-ben úgy, hogy az uralkodók és minden fontosabb paraméter megmaradjon, tehát gyakorlatilag a CK történelmét meghosszabbíthatjuk pár száz évvel.

● A változatos képanyag sosem volt az EU-sorozat erőssége, de ezt a játékot igen nagy hiba lenne a grafika alapján értékelni.

TIPPEK, TRÜKKÖK

NE LÉGY VADMALAC

A legrosszabb ötlet, ha a térképet és a hadsereget látva rögtön nekiesel mindenkinek. Először is, országunk stabilitása (jólét, morál stb.) érdekében csak okkal (casus belli) rúgjuk szét valakinek a hátsóját. A nagyobb nemzeteket nem lehet egy lépésben beolvasztani, és túl sok területet ne is követeljünk a békekötéseknél, mert az overextension (túl nagy terjeszkedés) visszaüthet.

A NAGYOK JÁTÉKA

A játékban a Német-római Császárság választófejedelmei döntik el (nyomást gyakorolni -> diplomáciai kapcsolat, pénz, vazallus) ki lesz a következő császár, annak jó kis előnyeivel: manpower nő, casus bellit kapsz az elcsatolt területekre stb., tehát érdemes pedálozni; ugyanígy a pápaság felett gyakorolt ellenőrzés (a bíborosokra licitrendszerben kell a vallási pontokat költeni) is jól jöhet.

BEHÁZASODNI A TUTIBA

A perszonálunió, mint békés csatlakozási mód az egyik legjobb útja a hódításnak, ehhez kell a Royal Marriage opció, aztán egy gyenge presztízsű ország, és egy olyan időszak, amikor örökös nélkül (vagy nagyon gyenge legitimitással küzdő utódra) marad a célország. A perszonálunió után még 50 év békés átmenetre van szükség a teljes beolvasztáshoz, és 190 feletti diplomáciai kapcsolatra.

TRANSZFERÁLJUNK

A kereskedelem ún. node rendszerben működik, és csomóponttól csomópontig csak egy irányba áramlik a matéria. A végpontokon (pl. Velence) logikusan a Collect (gyűjtés) funkcióra állítsuk a kereskedőt, úgyszintén a hazai gócnál is. A távoli állomásoktól a hazai felé alkalmazzuk a Transfer (továbbítás) lehetőséget, és támogassuk meg hajókkal is (bárka és annak megfelelői).

AZ ÚJVILÁG FELOSZTÁSA

Az Exploration idea és a Quest for the New World a leggyorsabb útja a meggazdagodásnak. A távoli földrészen a bennszülöttek egy nagy halom lóvén ülnek, és hogy a casus belli is meglegyen, a Religion idea első rubrikája biztosíthatja a vallásháborús állandó ütésjogot, jó kis negatív effektek nélkül. Pár tartományba betörünk – ugye egy inka, azték vagy afrikai nép nem ellenfél –, aztán visszük a pénzt...

BOKROS-CSOMAG

A pénzügyi stabilitáshoz tulajdonképpen csak annyi kell, hogy ne vállaljuk túl magunkat. Ne tarts nagy sereget békeidőben, ne építs nagy hadihajókat, ha nem akarod használni, és persze, ha nincs háború, a fenntartási költségeket csökkentsük legalább a felére (Land/Naval maintance csúszka), ennél lejjebb viszont már gyakori negatív események jönnek (army tradition mínusz).

EZ MÁR A TIÉD

Minden újonnan elfoglalt tartományt, amennyiben eltérő a kultúrkör és a vallás, azonnal tegyünk core provinciává, és kezdjük meg az „átnevelést", ugyanis a szemben álló szemléletű népek nemcsak rosszabbul adóznak, de bizony a lázadásokat is generálják. A friss kolóniákhoz pedig mindig rendeljünk egy kisebb egységet, mert az őslakosok gyakorta szétrúgják az új ültetvényeket.

---

három jól elkülönülő pontértékből lehet aztán új technológiai szinteket feloldani, építkezni (minden épület X adóforintba és pontba kerül), továbbá a békekötések a diplomáciai, a stabilitás növelése az adminisztratív, a tábornokok toborzása pedig a katonai büdzsét terheli. Minden tárcához tartozik még egy-egy tanácsadó – ugye itt jön ki, hogy a gazdag államok gyorsabban fejlődhetnek, mert egy +3 adminisztratív pontot adó géniuszt nem minden nemzet tud eltartani. Nem nehéz belátni, hogy egy lúzer király, azaz egy gyenge adminisztratív időszak milyen stabilitási (ez ugyanis admin-pontokkal növelhető) gondokat okozhat. A stabilitás pedig az élet sója, hatással van a moráltól a pénzügyig mindenre...

VOLT EGYSZER EGY CSÚSZKA

A szabályozás módja megváltozott, a súlyozást felváltották a konkrét döntések (lásd monarch power és az új technológiák fejlesztése), és ésszerű kormányzati szinten a centralizáció-decentralizáció, vagy a tengeri-szárazföldi dominancia kérdéskörben is megszűnt a tologatás. Az előzőek és az egykor nemzeti ideaként számon tartott gondolatok egy komplett pakkban választhatók ki a 4., 7., 10. (és így tovább) adminisztratív szinteken. A kolonizáció, a vallás, a katonák mennyiségi vagy minőségi képzése szintén ugyanilyen csomagban jön, amelyekből aztán egyesével bontható ki a 7-7 lineárisan bepakolt fejlesztés/idea. A fejlődés mellett a diplomácia is gatyába lett rázva, ide a CK2-ből ismerős véleményrendszer került. Utálnak/szeretnek, ok és okozat, minden szigorúan számokra lefordítva. A „ki mennyire genya mérőszám" (infamy), ami féken tartotta a hódítást, nos, ez a globális viszonyról inkább a helyi politikára vetítve csapódik le egy másfajta számértékben (agresszív terjeszkedés) a békekötések után. A terjeszkedő politikáért tehát büntetnek, de micsoda különbség, hogy csak az érintett felek, a szomszédok és néhány nagyhatalmi rivális fúj ránk egy-egy konfliktus után, és ők is súlyozottan! A casus belli hiányát, a jószomszédi viszony felrúgását persze továbbra is az ország stabilitása szenvedi meg. Az MI is bekeményített, hol logikusan, hol mértéktelenül. Nehogy már tíz éven belül két ómen (üstökös) is a frászt hozza a népre, tehát akad még srófolni való, ugyanakkor a büdös életben nem hiszem el, hogy néhány ország mekkora seregeket/flottákat bír eltartani, tehát egy kis hátszél is sejthető a történetben. Azonban tetszett, hogy nagyon érdekes világképek is létrejöttek, mindig más és más, például egy erős kolonizációs politikát folytató Svédország, és még sorolhatnám.

KERESKEDŐK, KÉMEK ÉS DIPLOMATÁK

A kereskedelemben az EU3 európai rendszere számomra maga volt a pokol (a gyarmati más tészta), ugyanis a velencei központba egy magyar kereskedőt bejuttatni és ott tartani... maradjunk annyiban, hogy jobb eséllyel indulok az Epsom Derbyn a tengerimalacommal. Az új feleannyira sem kaotikus, a világot képzeljük el fix kereskedelmi gócokkal, ahol a javak EGY irányba áramlanak, és a központi térségekben kifejtett kereskedelmi befolyásunktól függően irányíthatjuk vagy megcsapolhatjuk ezeket. A befolyás mértéke pedig épületekkel, globális fejlesztésekkel, hajókkal növelhető. Fontos, hogy nem „kilóra" kapjuk az ügynököket, két kereskedővel indulsz, ahogy diplomatából is csak kettő van (nevesített szereplők), utóbbiak ráadásul a távolságok figyelembevételével akár fél éveket is utazhatnak egy-egy küldetésben. A kémeknek, a legjobb és legaljasabb szereplők virágkorának annyi, a diplomáciai részbe tagozódott be néhány lehetőség, de jóval kevesebb, mint az EU3-ban.

AZ ÚJ MINDIG JOBB?

Tudom, hogy a hadseregekről, kvázi az egész velejéről nem sok szó esett, de itt igazából a jól bevált recept dübörög tovább, ezért inkább az újdonságokra koncentráltunk – a hot join, és vele az új multis rendszer is jól vizsgázott. Összességében vannak apróbb hibák (kultúrkörök, provinciák kialakításánál néhány pontatlanság), de semmi végzetes. Szeretjük az EU4-et. Nagyon. ●

ÉRTÉKELÉS

TIKA

GÉPIGÉNY

Pentium IV 2,4 GHz processzor, 2 GB memória, GeForce 8800 vagy Radeon X1900 videokártya, minimum 2 GB szabad hely a merevlemezen

A nagy földrajzi felfedezések korát megidéző Europa Universalis IV jó kis újításokkal és szebb köntösben érkezett, így ismét felülhet a grand strategyk képzeletbeli trónjára.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

A monarch-pontos fejlesztés jó irány, ráadásul a játék szebb és könnyebben kezelhető, mint az elődje.

KONTRA

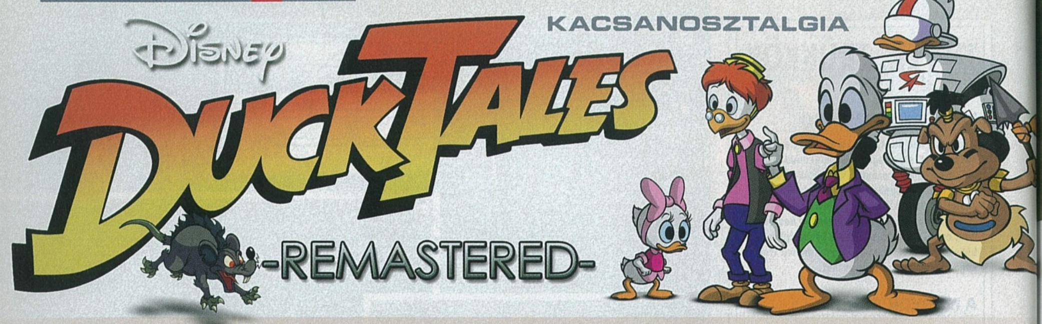
A March of the Eaglesben már taktikát is lehetett választani a hadsereghez, itt sem ártana...

91%

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/europa-universalis

KACSANOSZTALGIA

Disney DuckTales -REMASTERED-



[ÍRTA LOR] **Hosszú évek elteltével ismét irigykedve nézhetjük, hogyan lubickol vagyonában az öreg Dagobert, ráadásul már a legapróbb cent is sokkal fényesebben ragyog a képernyőn, mint régen: a Capcom sikeres platformere egy alapos tuning után HD remake-ként tért vissza.**

Van egy kis szeglet a szívemben, amit régi NES játékok emlékei laknak be – ezek közül is egyik legkedvesebb számomra az 1989-ben kiadott nagy sikerű DuckTales, mely saját korában annyira kiemelkedő játékélményt nyújtott, hogy még ma is emlegetjük. Gyermeteg izgatottsággal nyomtam hát meg a Start gombot, őszintén reménykedve abban, hogy nem okoz csalódást a ráncfelvarrás. Bár rendkívül jól szórakoztam, be kell vallanom: a Wayforward valójában nem csinált mást, mint az eredeti külsőt csinosította, és a játék ma már gyengébbnek számító pontjait kicsit átalakította. Ezen okból a Remasteredről alkotott vélemények nagyon megoszlanak – sokak szerint ez ma már így kevés, másoknak pedig már maga a cím is elégedettséget okoz.

CSŐRRE TÖLTVE

Dióhéjban az újoncoknak: a játékban Dagobert McCsipkéntként kerekedünk fel kincses térképpel a kezünkben, hogy ritka ereklyéket gyűjtsünk össze a világ egzotikus tájairól, legyen az a Himalája, Erdély, vagy akár a Hold. Az irányítás olyan egyszerű és nagyszerű, mint hajdanán, sétapálcával törhetünk-zúzhatunk, és azon pogózva kell ráugrani az ellenségek kobakjára. Akinek ezzel nem mondtam újat, azoknak minden bizonnyal ismerősek lesznek a klasszikust másoló pályák is, hiszen alapjaiban a Remastered hű maradt az eredeti címhez – ezen kár is lett volna változtatni, hiszen annak idején pont így szerettük meg a játékot.

Ám a fejlesztők igyekeztek pár vonást a mai kor igényeihez igazítani, ezúttal ugyanis sokkal több felszedhető tartalommal találkozhatunk. Annak idején villámgyorsan végigsuhanhattunk az egyes etapokon, most viszont minden szegletbe ajánlott benézni, sőt, sokszor rá leszünk kényszerítve a keresgélésre. Az Amazonas fejezetében például nyolc ősi tallért kell begyűjtenünk a továbbjutáshoz; szerencsére a megszerzendő tárgyakat mindig megnézhetjük a Szünet képernyőn, sőt, térképet is kapunk segítségül. Az útközben szerzett extra gyémántokat ezúttal koncepciórajzokra, zenékre és portrékra válthatjuk be, továbbá 20 achievement várja, hogy feloldjuk őket.

A játékmenet első komolyabb újdonsága egy oktatópálya, aminek a végén eljutunk a régi DuckTalesben szereplő irányítópulthoz, és ott tetszőleges sorrendben választhatjuk ki öt helyszín közül a következő állomást. Természetesen mindegyikhez dukál egy-egy főellenség – ők is vadiúj mozdulatokkal gazdagodtak, ezzel szabva át a boss-harcokat nagyobb kihívást nyújtó menetekké. Emellett a játék fináléja egy eddig nem látott, teljesen új (és szó szerint izzasztó), lávás témájú pályára költözött.

PÉNZ ÉS SÁRM

Ami a vizuális vérfrissítést illeti: a csapat rengeteg színnel, hanggal és élettel töltötte meg a Kacsamesék világát, ezzel nem mindennapi élményt biztosítva a régi rajongók számára. Az emlékeinkben már csak pixelhalmazként felsejlő pályák hátterei jobban festenek, mint valaha, és a karakterek is hihetetlenül bájosra sikeredtek. Sokat dob a hangulaton a szinkron és a rengeteg bejátszás, ami nem véletlen, hiszen a figurákat a rajzfilmsorozat eredeti szinkronszínészei szólaltatják meg.

Az aláfestő zenékben a modern hangzást keverték a jól ismert dallamokkal, ami hamar előcsalja a régi érzéseket. Elég felcsendülnie a főcímdalnak, hogy extázisba essünk, és eszünkbe jussanak a sorok, amiket gyerekfejjel még fel sem fogtunk: „Lézerdzset és éróplán!"

JÁR A SZÁJA, MINT A KACSA...

Az eredeti verzió soványka narratíváját most kamatostul pótolták az alkotók, számos extra jelenettel dúsították fel a játékmenetet – sőt egy kicsit talán túlzásba is estek. A legzavaróbbá akkor válik a dolog, mikor tárgyakat kell összegyűjtenünk (például a már említett Amazonas pályán), és rövid időn belül nyolcszor kell végignéznünk, ahogyan Dagobert megbűvölve vágja zsebre a zsákmányt. A kacsaúrnak később is mindig akad valamilyen sürgős közlendője, és bár a „skip cinematics" opcióval átugorhatjuk ezeket a videókat, egy idő után ez kifejezetten idegesítővé válik.

Számolni kell továbbá az old school játékok ilyen-olyan jellegzetességeivel is: itt bizony nincsenek checkpointok, életeink elfogyasztása után elölről kell nekiugrani az egész szintnek. Akinek viszont nincs kedve vállalni az ezzel járó stresszt, választhatja a könnyű fokozatot, amiben végtelen élettel kacsázhat. A DuckTales: Remastered azonban normál fokozaton, kényelmes tempóban is már 2-3 óra alatt végigjátszható, ami manapság azért egy kicsit kevés. Személy szerint reménykedtem abban, hogy a friss és pompás külsővel együtt terebélyesebb utódot kap a nagy cím. Akik imádták az eredetit, azoknak megérhet 14 eurót a kicsinosított nosztalgia, hiszen minden benne van, amit régen szerettünk, az újoncoknak pedig érdemes szem előtt tartani, hogy egy ízig-vérig retró játék díszesebb változata várja őket a digitális boltokban.

ADATOK

KIADÓ **Capcom**
FEJLESZTŐ **Wayforward**
MŰFAJ **platformer**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo vagy AMD Athlon 64 X2 CPU, 4 GB RAM, Nvidia Geforce 200 széria vagy AMD Radeon HD5000 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Fényesre polírozott nosztalgiabomba, ami hű marad az eredeti címhez, így túl sok meglepetést nem tartogat régi rajongói számára.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Bájos grafika, trükkösebb főellenfelek, remek szinkronok és a régi, jól bevált DuckTales formula.

KONTRA
Túl sok bejátszás, rövid játékidő, kevés extra tartalom.

75%

Régi szép idők, mikor a vasárnap legfontosabb eseménye a „Walt Disney bemutatja" volt a TV-ben...

PÖTTÖM ÓRIÁS

REUS

[ÍRTA MAHMUD] **Kezdetben a Föld puszta volt és üres – mi több, szürke és kétdimenziós. Aztán jött egy húszméteres rák, és megteremtette az óceánokat, egy mutáns majom az erdőket, a két lábon járó kigyúrt kődarab pedig a hegyeket. Így született meg a Reus világa…**

Persze nem pusztán a furcsa titánok (és negyedik testvérük, a mocsáróriás) jóindulatából, hanem néhány mindenható egérkattintás eredményeképp. A Reus ugyanis gyermeteg bája (és indie mivolta) ellenére egy istenszimulátor, melyben pár apró falu vagy népcsoport helyett az egész emberiség felemelkedéséért mi felelünk.

REUS EX MACHINA

Ezt a felelősséget pedig nem árt komolyan venni, hiszen az együgyű halandók még csak letelepedni sem képesek némi isteni beavatkozás nélkül. Miután a négy titán segítségével termővé tettük a földet, a pusztákban, erdőkben bolyongó embereknek motivációt kell adnunk az első sátortáborok felhúzásához, mégpedig növények, állatok vagy ásványkincsek elhelyezésével. A valódi kihívás azonban csak a szemfüles telepesek érkezésével kezdődik, hiszen a primitív falvakból idővel színpompás metropoliszokat kell varázsolnunk.

A fejlődés kulcsa minden esetben az erőforrások gyűjtögetése lesz, ez a feladat pedig már csak azért sem tűnik kezdetben nehéznek, mert a játék összesen háromfélét ismer belőlük: a kaját, az aranyat és az erre a szintre lealacsonyított tudományt. A falvak jóléte a kitermelt javakkal arányosan változik, nekünk pedig értelemszerűen a lehető legmagasabb értékre kell törekednünk. A gyűjtögető életmód nehézségei azonban hamar megmutatkoznak, ugyanis jámbor híveink egyre magasabb elvárásokat támasztanak velünk szemben, ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy látszólag felhalmozhatatlan mennyiségű erőforrás után kezdenek sóvárogni.

Ezen a ponton kerül képbe a Reus egyik legfontosabb (és a műfajban leginkább szokatlan) mechanizmusa, a szimbiózis. Ennek lényege, hogy a legtöbb erőforrás tetemes bónuszokat ad, ha a közvetlen környezetében fellelhető egy bizonyos élőlény vagy nyersanyag. Így nyerhető ki a csirkéből hárommal több kaja, ha áfonyabokor mellett kapirgál, az áfonya pedig többszörös termést hoz, ha egy almafa a szomszédja, és így tovább. A dologban persze nem kell mindenáron logikát keresni, érjük csak be azzal, hogy a rendszer remekül működik! A játékmenet szempontjából olyan ez, mintha egy kellemesen összetett puzzle-t próbálnánk megoldani, ami ráadásul még bonyolultabbá válik az úgynevezett transzmutációk miatt, melyek megszabják, hogy melyik erőforrás hogyan és mivé tud „szintet lépni" (a csirkéből például nyúl lesz, de mint mondtam, ebben kár logikát keresni).

NEM FEKETE ÉS FEHÉR

Az összefüggések hosszú sora a speciális épületekkel (lánykori nevükön projektekkel) folytatódik. Ezeket maguk az együgyű emberek kezdik el felhúzni, meghatározva a befejezéshez szükséges erőforrás-mennyiséget, ám innentől ismét csak rajtunk áll az építkezés sikere. Az egyre fejlettebb tákolmányok ugyanakkor komoly bónuszokat is adnak bizonyos kitermelt nyersanyagok után, ráadásul a projekt sikeres befejezésével az érintett falu lakosai (amolyan vértelen emberi áldozatként) felajánlanak nekünk egy nagykövetet.

Bár ez a puccos öltözékbe bújtatott figura nem tűnik hatalmas jutalomnak, hamarosan ő lesz a legféltettebb kincsünk, hiszen csakis a nagykövetek fejleszthetik tovább a titánokat. És hogy ez miért olyan fontos?

Néha még a legjámborabb „istennek" is szét kell csapnia a halandók között, hogy helyre álljon a világ rendje

Nos, azért, mert a négy óriás nélkül teljességgel tehetetlenek vagyunk a játékban. Velük formáljuk át a földet, telepítünk növényeket, állatokat és ásványkincseket, és velük osztjuk ki a transzmutációkhoz szükséges áldásokat is. Mivel pedig a fejlettebb erőforrások megteremtéséhez fejlettebb áldások szükségesek, nagykövetek nélkül már tíz perc után elakadnánk a játékban.

A Reus összetettsége azonban még ebben sem merül ki. Talán nem árulok el hatalmas meglepetést, ha azt mondom, a négy titán képességei teljesen eltérőek, az viszont már nagyot csavar a játékon, hogy bizonyos tulajdonságaik csak akkor fejleszthetők, ha a nagykövet egy meghatározott típusú (erdei, mocsári vagy sivatagi) faluból való. Az ebből fakadó szöszmötölés azonban még mindig az egyik legkedvesebb problémánk lesz a sok közül. Könnyen megeshet ugyanis, hogy a hirtelen jött jólét miatt néhány faluban túlcsordul a kapzsiság, és fegyvert ragadnak egy másik település, vagy szélsőséges esetben ormótlan óriásaink ellen. Ebben az esetben nincs ideális opció (mint mondjuk egy Black & Whiteban), hiszen az utolsó lázadó porfészek is a miénk, ha pedig a megtorlás mellett döntünk, saját „fiainkat" kell elpusztítani.

MAJDNEM ISTENI

A Reusban tehát nincs jó és gonosz, csak legkisebb rossz, na meg néhány idegesítő probléma. Ilyen a menübe rejtett, de még ott is kevés támpontot nyújtó fejlődési fa, illetve az időgyorsítás néha rendkívül fájó hiánya. Az időmegállítás viszont hál' istennek alapfelszereltség, így az egyébként egy- vagy kétórás korszakok is jóval tovább szegeznek a monitor elé, nem beszélve a számtalan nyersanyag, projekt és kitüntetés megnyitásával járó addikcióról. Ez a függőség pedig szinte mindenért kárpótol, és ha nem is hajlik vallásos áhítatba, tíz euró perselypénzt bizony bőven megér!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo vagy AMD Phenom processzor, 2 GB memória, DirectX 10 kompatibilis videokártya 512 MB memóriával, 500 MB szabad hely a merevlemezen

Aranyos álruhába bújtatott, rendkívül komplex istenszimulátor. Néha puzzle-játéknak adja ki magát, de azt is jól csinálja.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **77%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Üdítő összetettség, rengeteg megnyitható játékelem, és legalább húsz-harminc órás szavatosság.

KONTRA

Az erőforrások leírása néhol hiányos, így nehéz előre tervezni. Jól jönne egy időgyorsító gomb is.

80%

Még a legnagyobb titán is könnyen elérzékenyül, ha látja, hogy jól megy az emberek sora

A SZERELEM JEGET TÖRHET

LOST PLANET® 3

[ÍRTA CHOCHO] EGY OLYAN RIDEG ÉS ELLENSÉGES VILÁGBAN, MINT A FAGY BORÍTOTTA E.D.N. III, NEM SOK DOLOG MARADHAT ÉLETBEN. PÁR HELYI ÉLŐLÉNY TUDOTT ALKALMAZKODNI A KÖRÜLMÉNYEKHEZ, DE AZ EMBERISÉG ITT CSAK VENDÉG LEHET. IDE CSAKIS A SZERETET EREJE KÉPES MELEGSÉGET HOZNI.

Éreztétek már valaha egy játékkal kapcsolatban, hogy milyen jó lenne, ha más volna a címe? Nekem végig ez járt a fejemben a Lost Planet 3 kapcsán, ugyanis a remek első részt egy tragikus folytatás követte, a most megjelent harmadik felvonás pedig az a program, aminek a második résznek kellett volna lennie. És ezt nyugodtan érthetitek úgy, hogy ez a játék 2010-be való, akkor lehetett volna belőle instant klasszikus. Ma azonban, főleg a Dead Space 3 és a Tomb Raider után, kérdések sorát teszi fel magának az ember. Többek közt azt, hogy ez mégis mi a fene?

EGYSZER VOLT, FAGY NEM VOLT

Eleinte persze még minden rendben van, sőt, az intró láttán hajlamosak vagyunk azt gondolni, hogy a Lost Planet 3 az év egyik meglepetésjátéka. Történetünk kezdetén Jim Peyton, az aktuális főhős egy idős ember, aki szemrevaló unokájával szorul be egy fagyos barlang mélyére. Bár a lány igyekszik segíteni nagyapján, Jim inkább azt kéri tőle, hogy hallgassa meg gyónását, mert ötven évvel korábban elkövetett egy hibát, ami azóta nyomja a lelkét. A sztori tehát egy hosszú visszaemlékezés, sőt, előzmény, mely az első játék eseményeihez vezet. A második epizód trópusi erdeje helyett itt még mindent jég borít, és egyedül az akridoknak nevezett rovarszerű idegen lények képesek életben maradni a rideg környezetben. Az állatok testét egy belső hőforrás védi a fagyhaláltól, ami az emberiségnek pont kapóra jön a földi energiaválság idején.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Spark Unlimited

MŰFAJ
TPS

MULTI
van

INFO

A Lost Planet 3 PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra jelent meg 2013. augusztus 30-án. A PC-s változat ára dobozos formában 8.990 forint, Steamen pedig 40 euróért lehet hozzájutni. A konzolos verziók 13.000 forintba kerülnek.

Jim egyike az első kivezényelt telepeseknek, akik azt a feladatot kapják, hogy tartsák karban a bolygón felhúzott termelőbázist. A sztori első felében szinte csak ezt tesszük, Jim pedig a meló alatt sokat gondol feleségére és kisfiára, akik a Földön várják, hogy a papa megtollasodva térjen haza. Furcsamód a Lost Planet 3 legjobb része a történet, annak is az eleje. A karakterek nem sok eredetiséget mutatnak fel, mégis hiteles személyiségek, a dialógusok filmbe illőek, az átvezető animációk rendezése pedig első osztályú. Zavaró lehet ellenben, hogy a valódi cselekmény lassan indul be, és a játék felétől egy sor olyan logikai buktatóra fut a sztori, amiket még csak meg sem próbáltak feloldani a készítők. Olyan az egész, mintha a forgatókönyvet és a játékot más-más csapat készítette volna: mindkét elem koherens a maga módján, de együtt azért születnek furcsa jelenetek.

Hiába szerepel a 3-as szám a cím mögött, a legújabb Lost Planet igazából nem folytatás, hanem előzmény az első részből ismert eseményekhez

> **A Lost Planet 3 nem lett volna rossz játék, ha mondjuk 2010-ben jelenik meg. Sajnos a mai felhozatalban már avíttnak hat.**

JÉGBÁNYÁSZAT

A Lost Planet 3 játékmenete nem sokban hasonlít az előző részekhez, hisz egy eltérő megközelítésű TPS akciójátékot kapunk, minimális horrorbeütéssel, és egy régiókra osztott, részlegesen nyitott világgal. Feladataink fő- és mellékküldetésekre bomlanak, de a játékmenet mégis lineáris, hisz nehéz kizökkenni az egymást logikai sorrendben követő események szövetéből. A küldetések között szabadon mászkálhatunk a bázison, fegyverfejlesztéseket vásárolhatunk, illetve módosíthatjuk a RIG-ünket, ami egy hatalmas ipari mecha. A RIG a Lost Planet-sorozat egyik kötelező velejárója, itt viszont csak egy típust vezethetünk, mely egyáltalán nem harcra lett kifejlesztve. A bal karral megragadhatunk dolgokat, a jobbra pedig egy hatalmas fúrófejet erősítettek, ami segít, ha óriási jégcsapok állják utunkat. Gondolom, nem

ÖLELKEZVE NEM FÁZUNK

A Lost Planet 3 multiplayer játékmóddal is rendelkezik, amiről a cikkben szándékosan nem tettem említést, mert annyira sztenderd az egész, hogy nehéz elhinni, hogy bárki is emiatt fogja megvenni a játékot. A második rész kooperatív ámokfutását egy sima online meccsekre specializált komponens váltotta. Tízfős, kompetitív játékot kapunk, melyben a TDM-et egy Scenariónak keresztelt küldetésalapú mód és egy Extraction nevű termálenergia-gyűjtő variáns dobja fel. Előbbi érdekesebb, hisz gyakran váltogatja a feladatokat, így megeshet, hogy a sima csapatonkénti lövöldözésből hirtelen CTF-re vált a játék. A legélvezetesebb mégis a hordamód itteni megfelelője, az Akrid Survival: először közös erővel meg kell tisztítani a pályát az akridoktól, majd a két csapat egymással is farkasszemet néz a főbázis irányítópultja fölött. Izgalmas, akciódús csaták vívhatók, de sajnos csak hat pálya van a játékban, és az unalomig ismételt fejlődés sem igazán tesz hozzá semmi extrát az élményhez. Pár órát azért simán el lehet ütni vele.

Az alig fél éve megjelent Dead Space 3 fagyott világa után a Lost Planet 3 környezete és játékmenete sokszor már csak ismétlésnek hat

A játék legnagyobb pozitívuma a főhős, Jim Peyton, és az ő nem mindennapi története

lövök le nagy poént, ha elárulom, hogy a RIG-et is használjuk majd a harcokban, sőt, nem egy főellenség csak ezzel a géppel intézhető el.

Az új Lost Planet E.D.N. III-a egy kisebb régiókra bontott, amúgy nem túl nagy terület. Mivel az élővilág újra és újra benépesíti a megtisztított terepet (értsd: az ellenfelek a főszörnyek kivételével újratermelődnek), ezért jól jön a gyorsutazás funkció, és persze a RIG-ben ülve is sebesebben vághatunk át a jeges völgyeken, mostantól belső nézetben, mintha csak egy szimulátorban ülnénk. Mindez papíron nagyon jól nézhetett ki, ugyanakkor működés közben kissé repetitívvé válik a dolog. Sok küldetés teljesen ugyanolyan: „Hé, te, Jim, elromlott a hőgenerátor, menj, javítsd már meg!" Erre mi kirobogunk a helyszínre, ahol is jaj, egy halom akrid hőbörög épp, és még egy óriási mutáns teremtmény is feltűnik, csak hogy legyen mit hosszasan lőnünk. Ha tiszta a levegő, elvégezzük a szükséges javításokat, majd irány vissza a bázisra. A régiók között fájdalmas másodpercek vesznek el a töltőképernyő bámulása közben, a játék formulája pedig akkor sem törik meg, mikor a történet a feje tetejére állítja az összes korábbi szabályt.

Mire vegyem?

A Lost Planet 3 PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra is megjelent, így felmerül a kérdés, hogy melyik változatba érdemes beruházni. Nos, az Xbox 360-as verziót nem láttuk futás közben, de a PS3-ast igen, és sajnos nagyon látszott rajta, hogy ehhez a grafikához már kevés a sokéves hardver, ezen felül pedig még szaggatott is. Így a PC-s verziót javasoljuk.

FAGYHALÁL

És ha már szabálydöntésről van szó: a Lost Planet 3-ban a hőenergia immár nem az egészségünkért felel, hanem a pénz szerepét tölti be, amit a fentebb említett fejlesztésekre lehet elkölteni. Kár, hogy ezek többsége nem valami hasznos: a RIG pajzsát érdemes a maximumra tornászni, és a gépfegyverhez is ajánlott megvenni a nagyobb tárat, de ezzel ki is fújtak a tényleg értékelhető módosítások. Mintha a készítők is tudták volna, hogy az egész fejlesztgetés szándékos időhúzás, hisz egyébként sincs túl sok kioldható upgrade. S ha már szóba jött az időhúzás: a Lost Planet 3 tele van erőltetett jelenetekkel, melyek során Jim kénytelen guggolva közlekedni, vagy végighallgatni egy teljesen felesleges beszélgetést.

A Capcom játéka nem rövid, végigjátszani 12-15 óra, de ez még több is lehet, ha az ember ráfekszik a mellékküldetésekre vagy a gyűjthető hangfájlokra és szöveges naplóbejegyzésekre. Ám a játékidőből jó 3-4 órát a fárasztóan hosszúra nyúló boss-harcok, a guggolásos szakaszok, és a „menj ide, menj oda" missziók vesznek el, ami huzamosabb ideig játszva unalmassá teszi a Lost Planet 3-at. A lövöldözős részek rendben vannak, igaz, az akcióbuborékokat már a Dead Space 2 óta unjuk. Az ellenfelek meglehetősen sokfélék, a főszörnyek pedig nagyok és erősek, ám ha már szóba jött a Dead Space-sorozat, képtelen vagyok megállni, hogy ne húzzak párhuzamot a két játék boss-harcai között. Mindkét esetben vannak világító részek a rémek testfelületén, melyeket lőni kell, ha tovább akarunk jutni. Nincs semmi taktika, csak lődd a sárga foltokat – ezt már a Dead Space 3 esetén is lusta játéktervezésnek tartottam, és az fél éve volt…

AZÉRT NEM FAGY LE

Jogos a kérdés, hogy ha a Lost Planet 3 nem különösebben jó játék, akkor miért kapott 71%-ot. Nos, a válasz elsősorban a játékos hozzáállásban keresendő: ha úgy ülünk le a program elé, hogy ez a Lost Planet 2 és nem a 3, és elfogadjuk, hogy már 2010-ben ki kellett volna jönnie, akkor elnézzük az eltelt három évben megbocsáthatatlan klisékké avanzsált megoldásokat, és egy egész szórakoztató shootert kapunk. Másodsorban pedig muszáj értékelni a hibák ellenére is kiváló sztorit, a maga pazar „színészi" alakításaival, és a szép grafikát, melyet nemcsak technikailag illet dicséret, de vizuális dizájn szempontjából is. Az E.D.N. III-on megcsodálható naplemente egyszerre vált ki áhítatot és félelmet, emlékeztetve rá, hogy micsoda erőt képvisel a természet. Az ilyen apró, mesterkélt, de lélekbemarkoló pillanatok miatt érdemes játszani a Lost Planettel, és nemcsak a harmadik, de a mára klasszikussá vált első résszel is, esetleg időrendi sorrendben. Technikai negatívumként mindösszе az irányítás róható fel a játéknak: akár billentyűzettel és egérrel, akár kontrollerrel játszunk, a Lost Planet 3-at szokni kell, különösen a RIG-es harcok válnak frusztrálóvá. Összegezve, ha szeretnétek egy olyan játékot, amiben inkább az atmoszféra, a hangulat és a forgatókönyv dominál, jó választás lehet a Capcom terméke, s természetesen a rajongóknak is kötelező megismerkedni Jim Peyton megható történetével, melyhez hasonlót szívesen látnánk viszont más alkotásokban is.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

Dual Core 2.5 GHz CPU, 3 GB RAM, Nvidia GeForce 9800 vagy ATI Radeon HD 4770 vagy jobb VGA, 16 GB HDD

A Lost Planet 3 iskolapéldája a késve érkező játékoknak. A Capcom valamiért egy kooperatív állatságot készített az LP2-ből, holott már akkor is mindenki Jim Peyton vallomásait várta. Ha fanatikus vagy, csapj le rá és ne hagyd, hogy elriasszanak tőle, de a többieknek ez már kései fecskének tűnhet.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **58%**

PRO

Jó történet és remek atmoszféra, minden idők talán legbarátságtalanabb környezetébe ültetve.

KONTRA

Kissé elavult játékmechanikával operáló, önismétlő shooter.

71%

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/lost-planet

INVÁZIÓ MÁSKÉPP

THE BUREAU

XCOM DECLASSIFIED

[ÍRTA BATE] **Több évnyi kínlódást követően végre megjelent a The Bureau, ami egészen új vizekre navigálja a földönkívüli inváziót feldolgozó XCOM játéksorozatot. Habár a vérfrissítés alapvetően üdvözlendő, az XCOM Declassified alcímmel ellátott alkotás sajnos meg sem közelíti a 2012-es Enemy Unkown által belőtt színvonalat.**

A legnagyobb XCOM-fanatikusok valószínűleg nem értenek velem egyet, de szerintem nincs abban semmi ördögtől való, hogy a 2K Games egy egészen új területen kívánt szerencsét próbálni a lassan két évtizedes UFO/XCOM játékszériával. Oké, a 2010-ben bejelentett FPS-megoldással sosem voltam kibékülve, de mikor pár hónapja kiderült, hogy végül egy külső nézetes, taktikai elemekkel operáló programot kapunk, akkor úgy gondoltam, hogy ennek még pozitív végeredménye is lehet. A The Bureau: XCOM Declassified címen boltokba került játék végigjátszását követően továbbra is tartom magam azon álláspontomhoz, hogy az ötlet igenis megállja a helyét, csak a megvalósításnak kellene sokkal jobbnak lennie annál, mint amit a 2K Marin néven ismert fejlesztőcsapat tett le az asztalra.

MÉG HIDEGEBB HÁBORÚ

Történetét tekintve a The Bureau a tavaly megjelent Enemy Unknown előzménye, a helyszín az Egyesült Államok, az időpont pedig a 60-as évek, a hidegháború kellős közepe, mikor a derék amerikaiaknak hirtelen sokkal nagyobb problémája támad az Urál mögött szervezkedő szovjeteknél. Az egykoron szebb napokat látott Carter ügynök épp egy szigorúan titkos csomag felett bábáskodik egy katonai bázison, mikor az idegenek először lecsapnak, és az oktatómódnak tekinthető első küldetést követően világossá válik, hogy a feletteseink már egy ideje tudnak a betolakodók létezéséről. Ennek okán hozták létre a szigorúan titkos XCOM nevű szervezetet, melynek nem csupán az a célja, hogy útját állja az inváziós hordáknak, de még a nyilvánosság előtt is el kell tussolnia, hogy agresszív látogatók kopogtatnak a Föld ajtaján.

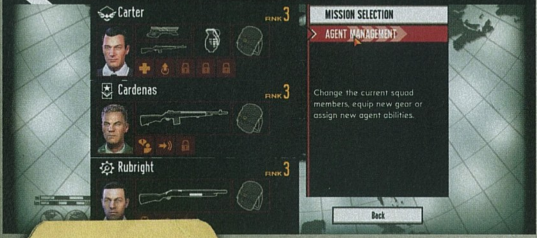
Az utóbbi feladathoz a játékosnak (sajnos) sok köze nem lesz, csupán az események előrehaladtával tűnik egyre hiteltelenebbnek (kicsit durvábban: nevetségesnek), hogy a hatalmas erőkkel, űrhajókkal, futurisztikus építményekkel és jelentős károkat okozó rombolással hódító földönkívüliek jelenlétét tényleg el lehet titkolni a nép egyszerű gyermekei elől. A történet logikátlansága persze csak hab a tortán, ami ennél sokkal fájóbb, hogy a program világa és játékmenete annyira középszerűre sikeredett, hogy képtelenség tiszta szívből rajongani érte.

HIÁBA MŰKÖDIK JÓL A TAKTIKUS AKCIÓ ÉS A FEJLŐDÉS, A MONOTONITÁS ÉS AZ ÖTLETTELENSÉG LEHÚZZA A JÁTÉKOT

A FRONT HŐSEI

Ám mindez első pillantásra egyáltalán nem ilyen egyértelmű, hiszen az újdonság varázsa, a különleges, 50 évvel ezelőtti környezet, és a gyorsan átlátható játékmechanika kezdetben képes lekötni és magával ragadni a játékost. A The Bureau műfaját tekintve egy külső nézetes, taktikai elemekkel megtámogatott akciójáték, ahol a főhősünk irányítása mellett külön figyelmet kell fordítanunk a társaink (plusz két ember) kommandírozására is. A küldetéseink minden esetben egy teljesen lineáris pályára vezetnek, ahol előre

Régen minden jobb volt! A hatvanas években elég volt mindössze három derék ember ahhoz, hogy egy földönkívüli inváziós sereg meghátráljon!



ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
2K Marin

MŰFAJ
taktikai TPS

MULTI
nincs

INFO

A The Bureau: XCOM Declassified 2013. augusztus 23-án jelent meg PC-re, X360-ra és PS3-ra. A PC-s verzió 9.900 forintért szerezhető be a boltokban, a steames verzióért pedig 50 eurót kell kicsengetni.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KEVERD A PAKLIT!

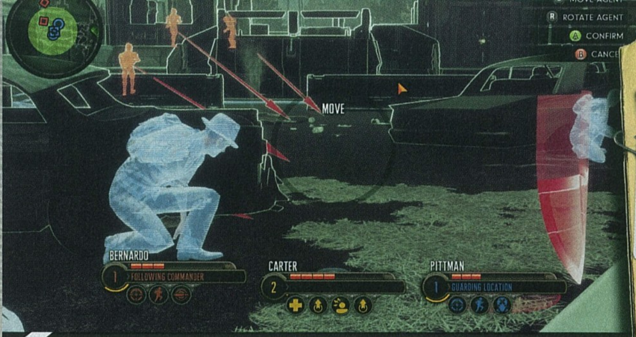
Az ember ragaszkodik a cimboráihoz, ám te ne ess abba a hibába, hogy két megszokott karakterrel játszod végig a játékot. Egyszerre mindig két különböző kaszt képviselője legyen veled, mert a képességeik kiegészítik egymást, és arra is ügyelj, hogy próbáld ki mind a négy ügynöktípust – lehet, hogy lesz olyan képesség, ami elsőre feleslegesnek tűnik, de a terepen nagy hasznát veszed!

NE HAGYD LAZSÁLNI ŐKET!

A küldetésekre csak két ügynököt vihetsz magaddal, de ez nem jelenti azt, hogy a többiek lazsálhatnak. Egy idő után az XCOM-bázis fő vezérlőjéből lehetőséged lesz kiküldeni az embereidet a saját bevetéseikre. Minden sikeresen teljesített misszió szintlépéssel jár, sőt, még az is lehet, hogy a társaid értékes embert vagy különleges hátizsákot találnak a kiküldetéseik alatt.

PRÓBÁLJ KI MINDENT!

Amikor az ügynökök szintet lépnek, általában választanod kell két különböző képesség közül. Szerencsére egy kasztból több embert is verbuválhatsz, és tedd is meg, így lehetőséged lesz letesztelni minden egyes skillt, és idővel „kiképezhetsz" olyan speciális ügynököket, akiknek csak olyan képességeik lesznek, amelyek pontosan megfelelnek az általad kedvelt harcmodornak.



Az autók mögé minden különösebb veszély nélkül be lehet húzódni, ugyanis a hatvanas években még olyan igazi verdákat gyártottak, amelyek nem robbannak csak úgy fel néhány becsapódó plazmalövedéktől!

DECLASSIFIED: [redacted]
BY: [redacted]
DATE: [redacted]

LEGÉNY A GÁTON

Neve: William James Carter
Született: 1920. november 4. (Tulsa)
Családi állapot: özvegy

William Carter 1941. december 17-én csatlakozott a hadsereghez, közvetlenül a Pearl Harbort ért támadást követően. Részt vett a csendes-óceáni ütközetekben, ahol a teljesítményével kiérdemelte az alhadnagyi rangot. Leszerelése (1945. október 25.) után visszatért az Indiana Egyetemre, ahol mérnökként diplomázott. Nem sokkal ezután a CIA (Központi Hírszerző Ügynökség) beszervezte; gyors gondolkodásának és bátorságának köszönhetően sebesen lépkedett felfelé a ranglétrán, és kivívta J. Edgar Hoover CIA-igazgató és Truman elnök elismerését is. Legrázósabb feladatait a Szovjetunióban és Indokínában hajtotta végre, fedett ügynökként. 1959-ben, miközben Carter egy laoszi küldetésen vett részt, egy tűzvészben elvesztette apját, feleségét és fiát, ám a tragédiáról csak a bevetés végeztével, 1960-ban értesült. Carter saját magát és az ügynökséget okolta a tragédiáért, a trauma végül alkoholproblémákhoz vezetett. Fegyelmi tárgyalást követően Cartert lefokozták, 1961-ben már csak adminisztratív feladatkört láthatott el.

meghatározott gócpontokban (helyszínenként minimum 3-4) kell megmérkőznünk az ellenséggel. A játék alapköve a fedezékrendszer (nyílt színi lövöldözésben pillanatok alatt el lehet vérezni), és a siker kulcsa, hogy megfelelően használjuk ki a pálya nyújtotta lehetőségeket (bekerítés, hátbatámadás, figyelemelterelés stb.) és embereink különleges képességeit.

Az XCOM hagyományaival ellentétben a harc valós időben zajlik, de a taktikai körmenü előhívásával nagyon lassú bullet time-ba válthatunk, így van időnk felmérni a terepet, és kiadhatjuk a megfelelő parancsokat a társainknak. A pálya különböző pontjaira vagy épp egymás segítségére küldhetjük őket, megszabhatjuk, kire koncentráljanak, milyen támadást indítsanak, és előhívhatjuk a különleges képességeiket. Ez a játék elején még igen szerény felhozatalt jelent, de a küldetések során minden tag XP-hez jut, a szintlépések során pedig újabb és újabb extrákat nyithatunk meg a saját hősünk és a társak számára. A The Bureau annyiban hű maradt az elődeihez, hogy ezúttal is lehetőségünk nyílik megválogatni, hogy kiket viszünk csatába (négy kaszt képviselői közül választhatunk: commando, recon, engineer, support), és a játék folyamán gondoskodhatunk az utánpótlás verbuválásáról és fejlesztéséről is, méghozzá a saját ízlésünknek megfelelően.

Ahogy lépdelünk előre a fejlődési fán, úgy szélesedik a repertoár, és idővel olyan csemegék kerülnek a tarsolyunkba, mint az ellenfél levegőbe emelése (így téve céltáblává), védőbura, rakétákat vagy lézernyalábokat okádó löveg, harci képességeket javító stimuláns, akna, plazmamező, saját drón, láthatatlanság, légi csapás, figyelemelterelő hologram, mentális kontroll és még sorolhatnánk. A recept kezdetben jól működik, az eltérő kasztok tényleg különböző harcmodort igényelnek, kihívás is van dögivel, és még az olyan fatális hibák sem veszik el az ember kedvét, mint az, hogy a futás és a fedezékbe vonulás ugyanarra a gombra került, vagy hogy a társaink mozgatásának és az extrák lerakásának megoldása kifejezetten katasztrofális lett. Az még hagyján, hogy csak egy adott rádiuszon belül van erre lehetőség, de az irányzékunk képes elakadni a tereptárgyakban, a szintkülönbségek kezelése pedig egyenesen idegbajt okoz, ugyanis csak arra tudjuk vinni a kurzort, amerre a karakterek is mozognak (tehát nem lehet áthúzni a tereptárgyakon), így kénytelenek vagyunk a lépcsőt használni, miközben egy kék szellemképet terelgetünk.

UNALOMHULLÁM

A fenti hibák főleg akkor zavaróak, mikor már elképesztő túlerő ellen küzdünk, és tényleg szinte minden másodperc számít – ám ennél sokkal lelombozóbb, hogy 4-5 küldetést követően már szinte mindent láttunk a játékból. A rendelkezésünkre álló karaktereket villámgyorsan ki lehet maxolni, és hiába válogatunk magunk mellé eltérő kasztú katonákat, nagyjából fél tucat bevetés után ennek ellenére is hihetetlenül monotonná válik a küzdelem, hiszen minden misszió egyforma: menj végig a pályákon és pusztíts el mindenkit (se túlélők kimentése, se lényelfogás, se semmi). Megérkezünk egy területre, haladunk előre, kipucolunk egy gócpontot, kis gyaloglás, újabb gócpont, megint gyalogolunk, végső gócpont, durva túlerő, majd győzelem, jön az újabb küldetés, és kezdődik minden elölről. Mellékes feladatok szinte egyáltalán nincsenek (csak gyűjthető jegyzetek és egyéb vackok), másodlagos célokkal sem találkozhatunk, az egyetlen változatosságot az nyújtja, mikor három helyett két embert kell irányítani, mert az egyik katonánk épp egy ajtózárat bűvöl a továbbjutáshoz, illetve lesz két

Jótol lopni nem bűn, tartja a mondás, és így van ez a The Bureauban is. Minek fejleszteni, ha el is csórhatjuk azt a fránya lézert?

HÁTULRÓL A LEGJOBB!

A bevetések során számtalan olyan ellenséggel futhatsz össze, akik képesek lesznek megizzasztani a csapatodat. Sose feledd, hogy vannak olyan lények és gépek, akik szemből könnyedén állják a sarat, de hátulról már jóval sebezhetőbbek. Ilyen a muton, a tripod és az önálló löveg – ezeket érdemes legalább egy emberrel hátba támadni. A gyors siker szinte garantált!

VIGYÁZZ A DRÓNOKKAL!

Elsőre úgy tűnhet, hogy az idegenek által a levegőbe eresztett drónok nem sok vizet zavarnak, de az apró méretük ne tévesszen meg. Ezek a repülő kütyük képesek gyógyítani a társaikat, illetve a levegőbe tudják emelni az ügynököket, így téve szabad prédává őket. A lövéseket szerencsére nem nagyon bírják, így mindig fordíts időt arra, hogy még időben leszedd őket az égboltról.

HASZNÁLD A SZKENNERT!

Bevetéseken, harc közben, a taktikai menü előhívását követően lehetőséged van arra, hogy beszkenneld a csatateret. Ezzel egyrészt időben felmérheted, hogy pontosan milyen ellenfelekkel állsz szemben, ám ami még ennél is fontosabb, hogy a szkennelés megmutatja a pályán elszórt fegyvereket és lőszereket, így ha elkezd fogyni a skuló, máris tudod, hogy honnan lehet utánpótlást szerezni.

KAPCSOLD BE A PHYSX-ET!

A The Bureau: XCOM Declassified grafikája hozza a kor követelményeit, de ha van rá lehetőséged és a gép is bírja, akkor mindenképpen kapcsold be a DX11-es lehetőségeket, illetve a PhysX-et, ugyanis ezek használatával komoly javulást érhetsz el a látvány terén. Új effektek jelennek meg, és az egész játéktér megtelik élettel. A konzolos ismerősök meg irigykedhetnek!

A srácok ezt a hátizsákot tényleg nem a szellemirtóktól lopták, hanem saját fejlesztés, ami például képes arra, hogy csökkentse a becsapódó lövedékek sebzését. Ki gondolta volna, hogy egy vödör és pár zuhanycső is képes erre...?

olyan küldetés, mikor a jelenlévő plusz embereknek köszönhetően kapunk egy-egy extra képességet.

Azt valószínűleg a fejlesztők is érezhették, hogy ez így kevés lesz, így a finálében egy érdekes döntési helyzetbe kerülünk, azonban a tizedik óra környékén ez már semmit nem javít az élményen, és a játékmenet szempontjából is csak eltérő karakter-skineket és szinkronokat eredményez, illetve három különböző befejezést. A korábban pedzegetett monotonitást pedig csak tovább növeli, hogy a pályák csőszerűek, nagyjából egy kaptafára készültek, mindenről süt, hogy csak a fedezékrendszer miatt került a helyére, és környezettípusból is összesen négy található a játékban: kisváros, vidéki terület, vadon, és később idegen építmények. Ez utóbbiak ráadásul mindig ugyanúgy néznek ki: hatalmas szürke folyosók és terek, haszontalanul világító konzolokkal. Ellenfélből ugyan akad egy pár (sectoid, outsider, silacoid, muton, drón, automata löveg, tripod, gunship, titan), de velük is mind találkozunk az első pár órában, és egy idő után csak annyi változatosságot tapasztalunk, hogy erősödik az ellenfél fegyverzete és a páncélzata, na meg olyan szintre nő a létszám, hogy az ember vért izzad, mire rendet vág az inváziós csapatok soraiban.

KIRAKATBÁZIS

Persze mondhatnánk, hogy nagy vonalakban így volt ez az Enemy Unkownban is, azonban nem szabad elfelejteni, hogy ott foglalkozni kellett a bázisunkkal is (bővítés, fejlesztés, kutatás, termelés, világtérkép), és ez a rész legalább olyan fontos volt, mint maga a harc, hiszen a teljesítményünk és a lehetőségeink nagyban függtek attól, hogy miképp menedzseljük az XCOM létesítményt. Bázis persze a

The Bureau-ban is van, sőt, még be is járható két lábon, a szerepe viszont csak időhúzás, ugyanis a falak között lényegében semmire nincs ráhatásunk, szaladgálhatunk szobáról-szobára, Mass Effect-szerű, de a játékmenetre jobbára hatástalan beszélgetéseket folytathatunk a különböző figurákkal, illetve felszedhetünk leveleket és hanganyagokat, amelyek a történetet és a karaktereket hivatottak érdekesebbé tenni – kevés sikerrel. Az XCOM-alkalmazottakkal diskurálva „ügyeket" (orosz kém átállítása, fura rádiószignál bemérése stb.) oldhatunk meg, de ezek annyira lényegtelen, és a mászkáláson kívül mást nem igénylő játékelemek, hogy csak a legelszántabbak (és az achievement-vadászok) fognak vesződni azzal, hogy felkutassák és megoldják őket.

Az egész létesítményben összesen két hasznos rész akad: a toborzóterminál, ahol új katonákat verbuválhatunk az elesett bajtársak helyére, illetve a központi terem, ahol eldönthetjük, hogy milyen missziókra (minor, major) induljunk, valamint az Assassin's Creed mintájára elküldhetjük a talonban lévő embereinket mindenféle bevetésekre, de ennek maximum annyi az értelme, hogy az ügynökök szintet léphetnek anélkül is, hogy velünk jönnének a harcmezőre. Fejlesztésre és kutatásra egyáltalán nincs lehetőség, a nevetségesen szűk és ötlettelen fegyverkínálat egyes darabjait a bevetéseken szedhetjük fel, és onnantól a használatukra képes társak számára is elérhetőek lesznek. Ugyanígy találhatunk különleges „hátizsákokat" is, amelyek különféle passzív képességekkel (nagyobb sebzés, gyorsabb képesség-visszatöltődés stb.) ruházzák fel az ügynököket. Az ötlet nem rossz, a megoldás tökéletesen passzol a technikailag kissé elmaradott miliőbe, a kivitelezés viszont itt is már-már nevetséges, ugyanis a játék nagyjából egyharmadánál megkapjuk a legütősebb verziót (Tactical Pack), és onnantól már csak legyintünk az újabb és újabb szerzeményekre.

FELEDÉSRE ÍTÉLVE

Megvolt a potenciál a The Bureau-ban, de ki tudja miért (talán pont a zaklatott fejlesztési ciklus okán), a végeredmény egy több sebből vérző alkotás lett. A taktikus harc működik, de változatosság hiányában hamar unalomba fullad, és a parancskiadást frusztráló tervezési hibák tarkítják. A karakterek sablonosak, a főhős nem egy szimpatikus figura, ráadásul a sztori sokszor megmosolyogtató, habár az kétségtelen, hogy a fináléra sikerült egy érdekes csavart bedobni, és már csak emiatt is érdemes végigjátszani a programot. Az XCOM-bázis szinte teljesen felesleges, és hiába működik jól a csapatverbuválás és fejlesztés, a sorozat lelkét adó kutatás és fejlesztés nagyon hiányzik az összképből. A The Bureau nem egy katasztrófa, de nem is egy jó szívvel ajánlható játék – talán jobb lett volna, ha ugyanúgy titokban tartják, mint a 60-as évek ufóinvázióját.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 DUO 2.4 GHz/AMD Athlon X2 2.7 GHz, 2 GB RAM, ATI Radeon HD 3870/NVIDIA 8800 GT VGA, 12 GB HDD

A taktikus harc és a karakterfejlesztés teljesen rendben van, de minden misszió egyforma, akadnak idegesítő hibák, és szinte semmi nem töri meg a monotonitást..

GRAFIKA: **85%**

HANG: **70%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

A harcrendszer jól működik, a karakterfejlesztés jól össze van rakva, és a játék PhysX-szel kifejezetten látványos.

KONTRA

Helyenként nevetséges sztori, monoton küldetések, teljesen felesleges bázis, a kutatás és a fejlesztés teljes hiánya.

68%

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/xcom

Oké, hogy még sehol nincs a mobiltechnológia meg a műholdak, de mégis, hogy a viharba titkolod el, ha egy idegen faj elkezd futurisztikus vityillókat felhúzni a hátsó kertben...?

Eligazítás toborzáshoz

A The Bureau-ban csak egyetlen karaktert irányítunk közvetlenül, de mindig van két társunk, akiket folyamatosan utasításokkal kell ellátnunk. Összeállításunkban abban igyekszünk segíteni, hogy mindig a legjobb emberek szolgáljanak melletted – hidd el, hatalmas szükséged lesz rájuk az idegenekkel szemben!

VÁLASZTHATÓ KASZTOK

A harctérre vezényelhető ügynökök különböző kasztokba vannak sorolva, és mielőtt kiválasztanád őket, érdemes tudni, hogy az egyes típusok pontosan miben jártasak, ugyanis a különleges képességeik és az ebből származó előnyeik igencsak különböznek egymástól.

COMMANDO

Minden csapat legerősebb és legagresszívabb ügynöke, az első ember a csatatéren, és az utolsó, aki távozik onnan. Pillanatok alatt képes magára vonni az ellenfél figyelmét, ezzel segítve, hogy a társai kedvező pozíciót foglalhassanak el, vagy hogy bekeríthessék az áldozataikat. Képes az ellenfeleket feldöntő hullámot generálni, növelni a fegyverek hatékonyságát és sebzését, pajzzsal óvni a társait, gyilkos plazmamezőt generálni, és jóval többet kibír a csapat többi tagjánál.

ENGINEER

A csapat ezermestere, aki főleg a kütyükkel segíti a társait harc közben. Pánikot okozhat az ellenfél soraiban, egy adott távolságon belül aknákat tud elhelyezni, növelheti a fegyverek sebzését és hatékonyságát, önműködő lövegtornyokat varázsol a semmiből, és képes erősíteni a teljes csapat sebzését a mechanikus ellenfelekkel (automata löveg, tipod) szemben. Emellett természetesen jól bánik a fegyverekkel is, ha éppen arról van szó.

RECON

Felderítő, aki láthatatlanná tud válni, és mesterlövészfegyverével kritikus csapást mérni bármelyik ellenfélre. Ha lesből, váratlanul akarunk támadni, akkor először mindig őt kell a csatatérre küldeni. Emellett képes csökkenteni a bekapott találatok esélyét, egy figyelemelterelő hologram lapul a zsebében, jól fejleszthető a páncélok elleni sebzés területén, sőt, akár még légi támogatást is kérhet, ha kezd meleggé válni a helyzet. Hátránya, hogy csak távcsöves fegyvert kezel.

SUPPORT

A támogató kaszt többi társához hasonlóan kiveszi a részét a tűzharcokból, de igazából akkor van elemében, ha a többieket kell segítenie. Megidézhet egy buborékpajzsot (akár még a lövedékeket is visszaverheti), le tudja bontani az ellenfelek páncélját, és még sebzést is okoz nekik, stimulálhatja a társait, hogy hatékonyabbak legyenek, és bármilyen rázós szituációban képes újraéleszteni a bevetésen elesett cimborákat, sőt, az elvérzés folyamatát is lelassíthatja.

KASZTSPECIFIKUS HÁTTÉR

Ha sikerült kiválasztani a számunkra legmegfelelőbb kasztot, akkor azt is meghatározhatjuk, hogy az ügynökünk milyen háttérrel rendelkezzen. Minden egyes háttér valamilyen passzív bónusszal ruházza fel a társainkat, és minden kaszthoz tartozik két egyedi lehetőség. Lássuk most ezeket!

KOREAN WAR VETERAN

A koreai háborúban szerzett tapasztalata képessé teszi a Commando kaszt tagját arra, hogy sikeresen vegyen be olyan pozíciókat is, amelyeket erős, ellenséges tűzzel védenek. Küldd előre, és garantált, hogy hátrébb szorítja az idegeneket.

GUNSMITH

Az Engineer kaszt egyébként is jól bánik a fegyverekkel, de egy Gunsmith háttérrel „felszerelt" ügynök túltesz mindenkin. A gyakorlatban ez annyit tesz, hogy mindenkinél gyorsabban tüzel, és az általa leadott lövések nagyobbat sebeznek.

CIA: SPECIAL OPS

A recon kaszt élen jár a váratlan támadásokban, de ha az embered korábban a CIA kötelékében szolgált, akkor ő a legmegfelelőbb ember egy távcsöves fegyver kezelésére. Lövése teljesen váratlan lesz, és szinte biztos, hogy halálos.

PRE-MED

A Support kaszt tagjai élen járnak a többi csapattag megsegítésében, de Pre-Med háttérrel magukon is segíthetnek, hiszen az orvosi képzésnek köszönhetően kezelhetik a saját sebeiket, így sokkal tovább túlélnek a harcmezőn.

DENIABLE OPS

Az Indokínában töltött katonai évek, és a kifejezetten mocskos küldetések megtanították a Commando kaszt ezen tagját arra, hogy akkor is sértetlenül váltson pozíciót, ha az ellenség komoly tüzet zúdít rá. Tereld el vele a figyelmet!

GREASE MONKEY

Az Engineer kaszt tagjai dobják a legütősebb cuccokat a csatatérre, de a gépzsírbetyár mindenkit lepipál, ha kütyükről van szó. Az általa „megidézett" masinák sokkal jobban bírják a gyűrődést, így tovább kitartanak az ellenséges tűzben.

FBI FIELD AGENT

Ha egy recon kasztú ügynöknek egy volt FBI-ost választasz, akkor biztos lehetsz benne, hogy korábban már volt dolga a szervezett bűnözéssel. Ez képessé teszi őt arra, hogy a legdurvább tűz alatt is hidegvérrel helytálljon.

OFFICER SCHOOL

A tiszti kiképzésnek köszönhetően az Officer School háttérrel rendelkező support nemcsak a társak kisegítésében jeleskedik, de kiválóan bánik a fegyverekkel is, így bátran alkalmazható akkor is, ha az ellenség golyó általi ritkítása a cél.

KASZTFÜGGETLEN HÁTTÉR

Ha megvan a megfelelő kaszt, de a specifikus hátterekkel nem vagy megelégedve, akkor még mindig van négy olyan lehetőséged, amelyek bármelyik kasztra „ráaggathatók". Lássuk, hogy a független hátterek milyen pozitívumokkal kecsegtetnek!

TECHNICAL TRAINING

Különleges, technikai kiképzésének köszönhetően a Technical Training háttérrel rendelkező ügynökök sokkal gyorsabban töltik vissza a különleges képességeiket, így gyakrabban is használhatják azokat. Ezen képesség előnyeit aligha kell ecsetelni.

COMBAT TRAINING

Sosem árt, ha egy ügynök rendes kiképzéssel rendelkezik. Ha a Combat Traininget teszed meg egy ügynököd háttérének, akkor egészen biztos lehetsz benne, hogy sokkal hatékonyabban (nagyobb sebzés) bánik majd a fegyverekkel, mint a többiek.

ENDURANCE TRAINING

Az állóképesség nagyon fontos, ha harcról van szó, így ha szeretnéd ezt biztosítani, akkor az Endurance Traininget válaszd. Ilyen háttérrel az ügynököd valamivel jobban viseli a találatokat és lassabban vérzik el, így több időd lesz segíteni rajta.

ADRENAL CONDITIONING

Elkerülhetetlen, hogy az ügynökeid megsérüljenek a harcmezőn, ám ha az Adrenal Conditioning hátteret választod, akkor egy olyan csapattársat kapsz, aki szép lassan magától képes visszanyerni az elvesztett életerejét.

LEGENDÁS CUKISÁGOK

Rayman Legends

[ÍRTA LOR] **Tudtam, hogy a legújabb Rayman-epizód tesztelése üdítő móka lesz, hiszen biztos voltam benne, hogy ismét az egekbe kúszik a cukiságfaktor, miközben az elbűvölő báj máza alatt újra egy platformer-géniusz bújik meg, akárcsak az előzmény Originsben. Igazam is lett.**

Rayman – régi kedvencem – nem az a fajta, aki csalódást okoz a rajongóinak. Ennek ékes bizonyítéka, hogy egy új Rayman hallatán az ember arca inkább kivirul, mintsem hogy kiverné az aggodalmaskodó verejték. Minden ilyen esetben sejtjük, hogy az új rész nagy valószínűséggel hozza a rá jellemző kiváló színvonalat, az utánozhatatlan humort, miközben tartogat meglepetéseket is. Jelen tesztünk alanya immáron ötödik darabja a sorozat fő irányának, eredetileg Wii U exkluzívnak szánták, ám a nyár végén (nagyon helyesen) megérkezett más platformokra is. Az élménytől immáron nincsenek megfosztva a PS3-, az X360- és a PC-tulajdonosok sem, sőt, a Rayman Legendset akár PS Vitán is beizzíthatjuk. A szélesebb körű megjelenés főleg azért dicséretes, mert egy olyan fantáziadús, ötletektől sziporkázó platformert kapunk, ami iskolapéldája lehet annak, hogyan lehet ebben a műfajban mindenfajta erőlködés nélkül kreatívat és frisset alkotni. A Legends olyan játék, amit még azok is szívesen nyüstölnek órákon keresztül, akik amúgy nem igazán szimpatizálnak ezzel a zsánerrel.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montpellier

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
4 fős co-op mód

INFO

A Rayman Legends PC-s, PS3-as, X360-as és PS Vitás változata 2013. augusztus 30-án jelent meg. A PC-s verzióért mindössze 5000 forintot kell leszurkolni a boltban, a konzolos változatok azonban 12.000 Ft-ba kerülnek.

MINDENKI ITT VAN, AKI SZÁMÍT

A Rayman Origins szinte tökéletesre csiszolt ékkőként csillog a műfaj képzeletbeli palástján (mi 92%-ra értékeltük), és az ott tapasztalt minőséget a Legends sem töri meg. Azon kívül, hogy a játékmenet terén sokban hasonlít a két rész, a negatívumokat nagyítóval kellett keresnem, hogy ne tűnjek annyira vajszívűnek. Ráadásul a Legendsben negyven feltuningolt Origins pályát nyithatunk meg lumok összegyűjtögetésével, ami ugyan igen szép szám, de még így is csak töredéke a játékban található 120 szintnek. Bőségesen el leszünk hát látva felfedezni valóval, és minimum 12 órába telhet, mire minden ránk váró feladatot elvégzünk.

Az új történetben Rayman, Globox és a teensie-k éppen száz éves, szépítő alvásukat töltik, mikor a rémálmok elszaporodnak, förtelmes szörnyetegek özöne zavarja meg a békét, a dark teensie-k pedig cudarul elragadják kedvesebb fajtársaikat. Az ébredést követően hőseink egy festményekkel teli mágikus sátrat fedeznek fel, melynek segítségével olyan misztikus világokba csöppennek, amelyek tele vannak sárkányokkal, szellemekkel, kastélyokkal, görög istenekkel és hasonlóan legendás, veszélyes lényekkel.

IT'S SO FLUFFY, I'M GONNA DIE!

A játékban összesen hat világ vár ránk, ezeken belül pedig több pálya, amiket a főmenüként funkcionáló galériából választhatunk ki. Maga a játék is olyan gyönyörű, akár egy képcsarnok: az alkotók csodaszép és részletgazdag díszleteket álmodtak a képernyőre, amelyek tökéletes helyszínei az abszurd és mókás jeleneteknek. Bár hosszan beszélhetnék szuperlatívuszokban a grafikáról, talán elég csak annyit mondanom, hogy ez a legszebb platformer, amivel valaha találkoztam, és ez már az első percben nyilvánvalóvá válhat mindenki számára.

Szinte hihetetlen, de a Rayman Origins után még lehetett fokozni a minőséget. A Legends zseniális!

Sajátos mozgású fiatalemberünk, Rayman természetesen ezúttal is hiperaktívan ugrál, úszkál, rúg, pörög és csúszik, ám ezek az egyszerű alapmozdulatok bőven elegendőek a szórakozáshoz, hiszen az etapok, amelyeken

A bossok már nem csak síkban, de térben is mozognak, ezzel téve még látványosabbá a harcokat

A látványról csakis szuperlatívuszokban lehet beszélni, a grafika páratlanul lenyűgöző

végig kell suhannunk, mesterien komponáltak. Az egészet a megfelelő időzítés és a kicentizett futamok teszik élvezetessé: élmény átsiklani egy szakadék felett, leszakadó platformokról levetni magunkat, versenyt futni az idővel, vagy indáról csüngve megmenteni a cérnahangú lényeket. Az esetleges frusztrációt csillapítja, hogy különösebb retorzió nélkül próbálkozhatunk újra, és bár a játék nagyon trükkös kihívásokat gördít elénk, sosem megoldhatatlanul nehezeket. Ahogy a kezünk alatt megelevenedik a folyékony platformozás és átadjuk magunkat Rayman világának, a boldogsághormonok lumok módjára kezdenek nyüzsögni piciny lelkünkben: a hangulat ezúttal is csillagos ötös.

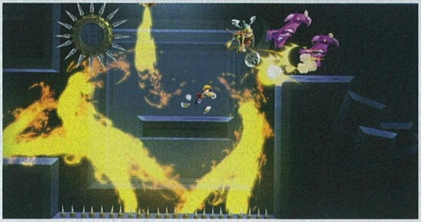
A hangok és a háttérzenék remekül válnak az egész részévé, a szinkron pedig hihetetlenül aranyos. Bár ebben a világban már önmagában is élmény létezni, folyamatosan újabb szituációk gondoskodnak arról, hogy ne unjunk rá a pályákra, a meglepetések pedig garantáltak és cseppet sem kiszámíthatók. Megesik, hogy a sütifalakból álló pályát átrágó kukacoktól kell tartanunk, apróvá zsugorodva kell beférkőzni egy dinnyébe, vagy spurira kell fognunk, mert a homok vészesen kezdi elnyelni a pályát. Az egész játék egy igazi kaland, hisz mindig történik valami új, amit mindenképpen fel kell fedeznünk, és ez a nagyszerű az egészben.

Nem volt titok

A játék híre már korán elért a rajongókhoz, mivel egy szemfüles játékos belebotlott az Arkenford igencsak gyanús online kérdőívébe. Ebben utalásokat vélt felfedezni arra vonatkozóan, hogy egy még be nem jelentett Rayman Origins folytatás készül, mindenféle misztikus lényekkel a főszerepben. A lelkes játékos az infót rögtön el is küldte a Kotakunak, így a Legends létezése már a bejelentése előtt ténnyé vált.

CSAK A TEENSIE-KET NE!

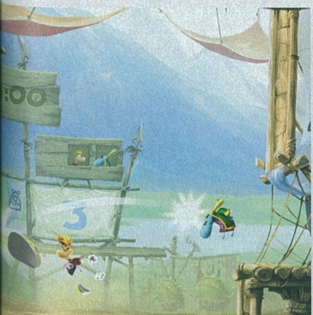
A gyűjtögetés ezúttal is fontos része a játékmenetnek, és busásan meg leszünk jutalmazva szorgalmunkért: a minél több lum és teensie begyűjtése elengedhetetlen az újabb



és újabb pályák megnyitásához, de ezeken felül még extrákat is kapunk. Új lényeket, kaparós sorsjegyeket, illetve a már említett Origins pályákat, valamint játszható karaktereket, többek közt Barbarát, a harcos leányt.

Újdonság, hogy régi barátunk, Murfy immáron aktívan is kiveszi a részét a buliból: néhány pályán társként szegődik mellénk, parancsunkra platformokat mozgat, köteleket vág el, vagy csikizéssel vonja el a veszedelmesebb ellenfelek figyelmét. Míg PC-n mi ezt alapesetben a W billentyűvel tudjuk saját belátásunk szerint időzíteni, addig a Wii U-n ezt a szerepet egy barátunk is elláthatja a tabletkontroller segítségével. A kétszereplős szakaszok mellett üdítő élményt biztosítanak a ritmusjáték alapú zenei pályák, amiket csak precíz koreográfiával tudunk teljesíteni: minden kis mozdulat valamilyen hang megszólalásáért felelős, a végeredmény pedig egy jól ismert, pörgős sláger. Rayman ezeken a szakaszokon igazi oldalra szaladós, speedrunner metálarccá avanzsál, az embernek pedig tátva marad a szája, miközben egyre nehezebb helyzetek közepette csusszan végig a dallamfolyamokon.

A boss-harcok kaptak egy extra dimenziót, így ezúttal 3D-ben kell elpusztítanunk a cukiságellenes kegyetlenség éppen aktuális prezentálóját, és ez a megoldás minden esetben gyönyörű vizuális show-műsort eredményez. Ha pedig ez nem lenne elég, akkor az Invaded verzióban már időre kell pályákat teljesítenünk, és ezen felül sokszor még minijátékokat is meg kell oldanunk, hogy hősévé válhassunk egy elragadott teensie-nek. Szóval hosszú a kihívások sora, és a pályatípusok remekül váltogatják egymást, gondoskodva arról, hogy egy percig se unatkozzunk.



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.0 GHz processzor, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 6 GB HDD

Okos, vicces és szép – minden platformjáték-rajongó ideálja, és azoknak is kiváló, akik amúgy nem lelkesednek a műfajért.

GRAFIKA:	95%
HANG:	95%
JÁTÉKÉLMÉNY:	92%

PRO

Elbűvölő dizájn, rengeteg pálya és megszerzendő extra, bőséges tartalom, móka és kacagás.

KONTRA

A többjátékos mód kicsit körülményes: ha kettőnél többen vagyunk, kell majd pár szék és kontroller.

94%

MÁR MEGINT HOL VAGYOK?

A Legends (elődjéhez hasonlóan) többjátékos élményt is kínál, és a közös időtöltést több opció biztosítja: van online challenge és Kung Footnak nevezett focis minijáték is. A történetszálat kooperatív módban legfeljebb három társunkkal tolhatjuk PC-n, ami bőven sok is, hiszen minden játékos egy képernyőn osztozik. Persze ehhez a billentyűzetünk mellé szükségünk lesz minimum egy kontrollerre (ez egyébként az egyjátékos módban is jó szolgálatot tehet), de a kérdés ugyanaz, mint az Origins esetében: mennyire kényelmes ennyi embernek egy monitor elé zsúfolódni? Gondot jelenthet továbbá, hogy hasonló tempót tartsunk a társainkkal, miközben a képernyő scrollozását is figyelembe vesszük – kooperatívban egyáltalán nem nehéz hátramaradni és buborékká válni. Bár ebben a módban különböző figurákkal lehet ugrándozni, a négy lény láttán könnyen összezavarodhatunk, és szem elől veszthetjük saját magunkat a kavalkádban, főleg mikor kisméretűre zsugorodunk – a játék ezen része az egyetlen, amit még egy kicsit finomhangolhatna a Ubisoft Montpellier gárdája.

Összességében azonban Michel Ancel és csapata bőségesen elkényeztetett minket, így minden okunk meg van rá, hogy Rayman legújabb kalandját válasszuk könnyed délutáni programnak, egy bögre teával a gép elé kucorodva. Biztosra veszem, hogy a hideg hónapok kezdetén hamar felmelegíti majd a szíveket.

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/rayman

BEFAGYOTT A POKOL!

Diablo III

[ÍRTA **WILSON**]

Csupán másfél évig tartott, míg a Blizzard összeszedte magát, és konzolra is átvitte tavalyi sikerjátékát. Több évtizede nem volt már konzolos Blizzard-cím, így mindenképp nagy fába vágta a fejszéjét a stúdió. Örömmel mondhatjuk, hogy tökéletesen vették az akadályt!

Éppen húsz éve, 1993 szeptemberében egy David Brevik nevű programozó és két dizájner ismerőse, Max és Erich Schaefer úgy döntött, valahogy összekalapoznak pár millió dollárt, és alapítanak egy játékfejlesztő stúdiót. A Condor Studios kezdetben licencelt címeket készített (Justice League Task Force, NFL Quarterback Club '95), de csak azért, hogy meglegyen a pénzük és a tapasztalatuk az álomjátékukhoz, amit úgy hívtak: Diablo. A körökre osztott szerepjáték hőse egy földalatti, véletlenszerűen generált városban harcolt volna démonokkal, menet közben varázstárgyak után kutatva. Az ötlettel csak egy baj volt: a büdzsének szánt 1,2 millió dollár egyszerűen nem volt elég semmire. A sors viszont közbeszólt: egy évvel később, egy szakmai rendezvényen a Diablo prototípusa felkeltette egy feltörekvőben lévő stúdió figyelmét, amely úgy döntött, felvásárola a csapatot, és Blizzard Northként futtatja tovább. A többi már történelem...

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

Van viszont ennek a sztorinak egy másik, sokkal régebbre visszanyúló szála is: az eredetileg Silicon & Synapse-nak hívott Blizzard ugyanis meglehetősen régen csinált nem PC-exkluzív játékot. Pontosan hány éve? Tizenhat! 1997-ben, az akkoriban már a végnapjait is távoli emlékként megélő Super Nintendón, a The Lost Vikings 2 kiadásával zártak le egy korszakot. Voltak ugyan ezután is konzolos Blizzard-címek, de azokat mindig egy harmadik fél készítette, vagy épp hagyta abba (elég, ha a StarCraft: Ghostra gondolunk), így már csak ezért is döbbenetes, hogy ennyi időbe telt, míg a Blizzard visszatalált a gyökereihez. A feladat persze nem volt egyszerű, már csak azért sem, mert a Diablo III konzolos változata az eredeti, 2012 májusában kiadott alapjáték hellyel-közzel teljesen megegyező átirata. Ez a 7-8 éves, a teljes kiöregedés jeleit már jó régóta mutató konzolok világában kifejezetten döbbenetes teljesítmény. Szinte példátlan, hogy ennyire tökéletesen sikerüljön átültetni valamit egy gyakorlatilag teljesen más platformra, egy teljesen más célközönségnek. És a Blizzard mégis megcsinálta – mondjuk várt valaki bármi mást tőlük?

DÉMONOKKAL TÁNCOLÓ

„Az alapok nem sokat változtak, a Diablo legújabb része még mindig csak egy döntött-, izometrikus felülnézetből játszható hack 'n' slash, ahol az a cél, hogy eljussunk az adott pályaszakasz egyik pontjából a másikba." A tavaly leírtak teljes egészében újraközölhetők ezúttal is: ahogy akkor, úgy most is öt kaszt vághat neki a Diablo legyőzését megcélzó küldetés harmadik etapjának. A harcos, a varázsló, a barbár, a démonvadász, a witch doctor és a szerzetes szörnyek millióin vereksz át magát, míg eljut minden démonok urához és parancsolójához, a címadó Diablóhoz.

ADATOK

KIADÓ **Activision/Blizzard**
FEJLESZTŐ **Blizzard**
MŰFAJ **akció-RPG**
MULTI **van**

INFO

A konzolos Diablo III 2013. szeptember 3-án jelent meg Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra, a PlayStation 4-es változat pedig 2014-ben várható. A játék ára mindkét platformra 14.000 Ft.

Konzol vagy PC? Egyre megy, a diablós hent mindegyiken ugyanolyan élvezetes!

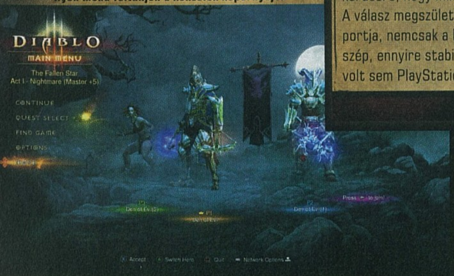
A PC-s változattól eltérően itt lehetőség nyílik arra is, hogy egyszerre négyen játszhassunk egyetlen tévé előtt. Osztott képernyő helyett mindenki ugyanabban az ablakban, ugyanabban a játéktérben található. Egymástól eltávolodni egészen nagy távolságokra is lehet, van azonban egy olyan határ, aminek elérésekor az elkóborlók visszateleportálnak az elsődleges karakterhez. Mivel a Diablo III pályái sokszor szűk folyosókból állnak, ez egyáltalán nem jelent problémát, sőt, bátran kijelenthető, hogy a lokális kooperatív játékmód megvalósítása elsőrangúra sikeredett, az ilyen jellegű multiplayer egyszerűen adja magát, és kifejezetten szórakoztató úgy játszani, hogy a partnereink nem a világ másik végén, hanem közvetlenül mellettünk vannak. Hátrány ebben a módban csak egy van, az, hogy a PC-s kiadással ellentétben itt mindenki kénytelen osztozni a looton, így komoly marakodások várhatók egy-egy legendás kard, páncél vagy pajzs láttán.

Jelent ez problémát? Egyáltalán nem. Ha valaki a nappalijába enged három embert, akkor általában ismeri is őket; kevés olyan rablóbanda van, aki diablózásra

A MAGYAR KAPCSOLAT

Nagyon kevés olyan terület van a világon, ahol ne lehetne magyar emberrel találkozni, és ez alól a videojáték-ipar sem kivétel, sőt: a Diablo III konzolos változatának programozói részét egy hazánkfia irányította! Szabó Norbert a Digital Realityvel alapozta meg a karrierjét, azóta pedig megfordult a Codemastersnél, az NCsoft-nál, az elmúlt pár évben pedig a Blizzard kötelékén belül próbált megoldást találni arra a nagy kérdésre, hogy miként lehet konzolra átültetni a Diablo III-at. A válasz megszületett, a Diablo III minden idők egyik legjobb portja, nemcsak a belső, de a külső miatt is, hiszen ennyire szép, ennyire stabilan futó, PC-s gyökerű játék még sosem volt sem PlayStation 3-on, sem Xbox 360-on.

Pár éve még elképzelhetetlennek tűnt, hogy egy ilyen menü feltűnjön a konzolok képernyőjén



Döbbenetesen hangzik, de a Diablo III könnyen és élvezetesen irányítható kontrollerrel is!

És a kiegészítő?

A Gamescomon bejelentett, és a mostani számunkban be is mutatott Diablo III kiegészítő jelenleg nincs tervbe véve konzolon. Az, akinek köze van a Diablo III-hoz, mind a PC-s változaton dolgozik. A Blizzard szerint épp elég nagy munkát ad a Reaper of Souls befejezése, így még csak gondolni sem mernek arra, hogy esetleg más platformra is átgyúrják, de a lehetőséget nem zárják ki, így jövőre talán ez is felkerülhet a polcra.

kényszerítené az áldozatát. Különleges tárgyból amúgy is rengeteg akad, ami elsősorban azoknak lesz feltűnő, akik már tavaly is megkergették Diablót – érezhető, hogy a Blizzard alaposan belenyúlt azokba az algoritmusokba, amelyek a lootért felelnek. Kevesebb, de látványosan jobb minőségű cucc esik, sárga, ritkább esetben akár lila felszerelésre is bukkanhatunk már az első fejezetben, ez pedig a boss-harcokat leszámítva nem igazán volt jellemző a korai Diablo III-ra.

A loot utáni kapkodás az online komponenst is érinti, de a multiplayer terén sokkal több van a Diablo III-ban, mint bármelyik másik, online komponenssel rendelkező konzolos játékban. A tetszetős menüben több kapcsoló is átpöccinthető: kiiktatható a régióra szűkített partnerkeresés (akinek mondjuk Tádzsikisztánban vannak barátai, azoknak nem jelent majd problémát a távolság), továbbá beállítható, hogy csak a tulajdonos nyelvén beszélő emberek kapcsolódhassanak. Természetesen a konzolos kiadás esetében már nem kötelező a folyamatos online kapcsolat, így internet nélkül, egy erdő mélyén is lehet szörnyeket aprítani.

A SZABÓ CSALÁD

Ha igazán mélyreható változtatást szeretnénk találni, akkor egyértelmű, hogy a kijelző és a menü vidékén kell kutakodni. Előbbi csak nyomokban emlékeztet az eredetire: oké, a feliratok tök ugyanolyanok, viszont az életerőt most már egy csík mutatja, a managömb (vagy annak megfelelője) lecsúszott a bal alsó sarokba, a térkép pedig középre. Az összes ikon és mutató tökéletes helyen van, a játéktérből csak minimális részt takarnak ki. A tárgy- és képességlista viszont már más tészta: azok saját, önálló képernyőre kerültek. Az inventory a klasszikus, az analóg karokhoz tökéletesen passzoló radiál felépítést kapott. Az egyes kategóriák (páncél, pajzs, nyaklánc, gyűrű) közötti váltás ezredmásodpercek alatt levezényelhető, a birtokolt javak közti csere egy kattintással letudható, a szortírozást pedig külön „junk" gomb segíti, mely a Dragon Age: Originshez vagy a Kingdoms of Amalurhoz hasonlóan listába szedi a feleslegesnek ítélt dolgokat, hogy azokat keresgélés nélkül, egy csomagban lehessen lepasszolni egy kereskedőnek. A „messzemenően tökéletes, látványosan kifinomult" mondat az irányítás mellé is odatehető. Minden képesség külön gombhoz rendelhető, és mivel mind a PS3, mind az X360 kontrollerén van elég bütyök, ezért még attól sem kell félni, hogy az összetettebb mutatványokhoz netán polipmódba kellene kapcsolni.

A Blizzard nem okozott csalódást, olyan portot rittyentettek a Diablo III-hoz, ami után minden konzolos megnyalja az ujját

Konzolon bezoomolt kameraállásból látjuk az eseményeket, és ez kifejezetten jót tesz a látványnak

EZ NEM MAGYAR NARANCS

Megváltozott formában, de átvészelte a váltást az alapjátékhoz patchcsel hozzáadott „Monster Power" opció is. A maximalistáknak, az XP-farmolóknak kitalált rendszer révén a kihívás mértéke abszolút finomhangolható, több kategóriára osztott nehézségi szintekkel befolyásolhatjuk, hogy mi várjon ránk a pályákon. Bármikor, akár egy katakomba közepén is lehet váltani, megnövelve a szörnyek életerejét és sebzését – a Diablo III ekkor vált át hangulatos akció-szerepjátékból felfoghatatlanul nehéz mészárlás-balettbe.

A hab a tortán a tálalás, a konzolos Diablo III ugyanis szép – nagyon-nagyon szép. Nincs meg benne minden extra effekt, és a felbontás terén sem veheti fel a versenyt a PC-vel, viszont az egészet akadásmentesen tálalja számunkra a konzol, még akkor is, mikor négy játékos és háromtucatnyi szörny van a képernyőn. A stabil képfrissítéshez rövid töltési idő társul, így aki esetleg azért nem vágott neki a kalandnak, mert nem bírta a gépe, most gyorsan megoldhatja a problémáját. A konzolos Diablo III egész egyszerűen fantasztikus lett. Habár az aukciósház kikerült a képből, minden más maradt. Ennél színvonalasabb és tökéletesebb konzolos port talán még sosem volt, és remélhetőleg nem kell újabb 16 évet várni a következő Blizzard-átiratig...

ÉRTÉKELÉS

WILSON

Habár aukcióshàz nincs benne, a konzolos változat még így is közel tökéletes lett. Talán még a PC-s eredetinél is szórakoztatóbb, ami mindent elárul az átirat minőségéről!

GRAFIKA	90%
HANG	80%
JÁTÉKÉLMÉNY	90%

PRO

Meseszépen fut, az irányítás tökéletes, a menük kiválóak, a lokális co-op egyenesen fantasztikus.

KONTRA

Nincs aukciósház, és jó lett volna némi extra tartalom az alapjátékon felül.

88%

ÍGY VÁLTOZOTT A DIABLO III

A kezdetektől napjainkig

[ÍRTA CHRIS] **A PC-n már egy éve debütált Diablo III végre megérkezett konzolokra (X360 és PS3) is, és ennek apropóján összeszedtük, hogy a fejlesztők milyen változtatásokat eszközöltek a játékban a tavaly júniusban megjelent tesztünk óta.**

Szeretjük a Blizzardot. Elsősorban azért, mert kivételesen igényes termékeket dobnak piacra, melyek általában hatalmas eladásokat produkálnak, és extrém magas értékelést kapnak a sajtótól és a játékosoktól egyaránt. Másodsorban pedig azért, mert sosem hagyják magukra a rajongóikat. Ahelyett, hogy egy megjelenés után hátradőlnének, vagy egy új projekt irányába fordítanák minden energiájukat, hosszú évekig csiszolják, finomítják, bővítik a játékaikat. Remek példa erre a Diablo második része is, hiszen ez a program a megjelenése után két évvel kapta meg minden idők legátfogóbb, legtöbb újdonságot nyújtó javítócsomagját. Hasonló a helyzet a 2012 májusában debütált harmadik résszel is, hiszen a Diablo III lényegében annyit változott a megjelenés óta, hogy mostanra már szinte egy teljesen más játék képe fogad minket a betöltéskor, mint amilyen az első hetekben várt ránk.

Egy igazán megszállott Diablo III játékos nem csak a folyamatos kihívásért tér vissza újra és újra a játékba, de ugyanilyen fontos a minél jobb felszerelés és a hős tápolása az egészen különleges cuccok segítségével.

KEZDETI NEHÉZSÉGEK

A megjelenéskor bizony elég félkész állapotot mutatott a játék, ami sok vásárló szájában hagyott keserű szájízt. Emlékeztek még az Error 14009-re? A premiert követő egy-két hétben jószerivel játszhatatlan volt a program. Túlterhelt szerverekről, nem működő aukcióházról panaszkodtak az emberek, és ezeket a problémákat a május végén érkező patchekkel igyekeztek megszüntetni a fejlesztők. Június közepéig szinte hetente érkeztek az újabb és újabb javítások, és ezeknek hála egyre stabilabb és megbízhatóbb lett a Diablo III. A fagyásoknak és a szerverleállásoknak végleg búcsút inthettek a rajongók, a 60. szintre ért játékosok pedig elkezdhették farmolni a hihetetlenül nehéz Inferno játékmódot, ahol végre igazán jó cuccok várták a fáradhatatlan kalandorokat. A kivételes gyorsasággal felhúzott karakterek tulajdonosai jól jártak, hiszen ebben az időben még ritkaságszámba mentek a magas sebzést produkáló fegyverek vagy a zöld színnel jelölt készlettárgyak, és ezek gyűjtögetésével az ügyesebbek jól megszedhették magukat a valódi pénzt is elfogadó aukcióházon keresztül. Persze nem volt ez ilyen egyszerű. Az Inferno játékmód ugyanis rettenetesen nehéz volt, ebben az időszakban a játékosok mindössze 0,1%-a próbálta ki és játszott ott huzamosabb ideig, az első fejezeten pedig még ennél is kevesebben jutottak túl.

> „A Diablo III ugyan közel sem lett tökéletes, de a Blizzard azért még igyekszik, hogy kielégítse a rajongói igényeket."

1.0.3 - AGYRÉM A KÖBÖN

Az első nagyobb javításra június 19-ig kellett várni, ám ez a folt ahelyett, hogy utat nyitott volna egy nagyobb rétegnek az Inferno szint felé, lényegében elvette a megmaradt játékosok kedvét is attól, hogy bemerészkedjenek a poklok kapuján. A patch megjelenését követően a fejlesztők a felére csökkentették a tárgyakon található attack speed hatékonyságát, így rengeteg játékos maradt hoppon drága pénzért vásárolt cuccaival. Ne feledjük, hogy a játékban ekkora már sokan valós pénzt áldoztak arra, hogy jobb felszereléshez jussanak, úgyhogy képzelhetitek, milyen nagy volt a felháborodás, mikor a felszerelés hirtelen jelentősen veszített a hatékonyságából. Emellett valami érthetetlen okból drasztikusan megnőtt a tárgyak javítási költsége is, méghozzá olyan mértékben, hogy képtelenség volt annyi pénzt összefarmolni, hogy végül veszteség nélkül lépjünk ki a programból. És ha mindez még nem lett volna elég, a Blizzard eltávolította a magic find bónuszt a ládákról (és a földön található tárgyakról), így már azokból sem potyoghatott semmilyen értékelhető loot. Viszont pozitívum volt, hogy végre nagyobb eséllyel eshettek magas szintű tárgyak (item level 61-63), de ezek is kizárólag csak a későbbi, szinte megközelíthetetlen fejezetekben, mint amilyen a 2. vagy a 4. volt. Ekkor sokan csalásokhoz és piszkos trükkökhöz folyamodtak, hogy le tudjanak győzni egy-egy szörnypakkot, ugyanis a valódi pénzért működő aukcióház még mindig sokakat csábított arra, hogy megszedjék magukat benne.

1.0.4 - PARAGON-SZINTEK

Az augusztusban érkező 1.0.4-es ragtapasszal érkezett a Diablo III egyik legnagyobb újdonsága, amit paragon szinteknek nevezünk. Ez lényegében kitolja a játék szavatosságát azzal, hogy a maximálisan elérhető 60. szint után minden játékos kap 100 újabb elérhető szintet, melyeken ugyanúgy lépkedhetnek felfele, mint a hagyományos szintjeik között. A paragon-szintek egyik előnye, hogy karakterünk portréja körül megjelent egy pofás kis keret, amivel bizonyíthatjuk másoknak, mekkora királyok (értsd:

5 DOLOG, AMIT MÉG SZÍVESEN LÁTNÁNK A DIABLO III-BAN

1 **Rúnaszavak:** a Diablo 2 egyik legérdekesebb részét a rúnák gyűjtögetése jelentette, melyek rendkívül hiányoznak a harmadik részből.

2 **Igazi PvP:** Új játékmóddal, komolyabb jutalmakkal, versenyszerű küzdelmekkel kéne feldobni a Diablo 3 PvP rendszerét, mert a mostani nem túl izgalmas.

3 **Jobb aukciósház:** Még mindig nem tudunk hatékonyan és gyorsan új felszereléseket keresni. És miért van tele az egész használhatatlan tárgyakkal?

4 **Jobb legendary cuccok:** a nagyon ritka, úgynevezett legendary tárgyak sokszor nem jobbak, mint a sárga színű ritkák. Miért nem?!

5 **DPS mérő:** de jó lenne látni, hogy egy csapatban ki mekkora sebzést okoz! Így ki lehetne tessékelni a lustálkodókat és a túl magas szintre merészkedőket.

Az Inferno fokozat nem viccből kapta a nevét, itt tényleg pokoli nehézség várja a játékosokat.

kockák) vagyunk. A paragon szintek lépkedésével karakterünk tulajdonságai is javulnak, valamint ennek köszönhetően minden szint elérésével 3%-kal nagyobb eséllyel találhatunk varázstárgyakat.

Az 1.0.4-es patch javított az úgynevezett nephalem valor buffon is (ami akkor jár, ha leverünk egy csapat elit vagy bajnok szörnyet), ami innentől már magic find bónuszt is ad nekünk. A fejlesztők ezen felül könnyítettek nagyon sok bossfighton, és buffolták a karakterek képességeinek jelentős részét, valamint a játék különlegességének számító legendás tárgyakon is sokat változtattak – rengeteg cucc kapott például egyedi megjelenést vagy tulajdonságot. A korábbi nagy felháborodás miatt jelentősen csökkentették a szörnyek életerejét és sebzését, így Infernón már simán ellátogathatunk a későbbi fejezetekbe is, valamint a szörnypakkok nem töltődnek vissza maximális életerőre azután, ha levertek minket, és kénytelenek vagyunk újrakezdeni a harcot. Külön érdekesség, hogy az 1.0.4-es folttól már lemondhatjuk saját aukcióinkat is, nem kell megvárni, míg véget ér a 24 órás licit, valamint az AH-ban történő keresésen is sokat finomítottak a fejlesztők.

Ezzel a javítással a kezdeti, szívatós, sokszor játszhatatlanul nehéz Diablo III-nak végre búcsút inthettünk, és egy sokkal barátságosabb, játszhatóbb program képe tárult elénk. A változtatásoknak köszönhetően érezhetően visszatért a játékosok bizalma a játékba. Rengetegen töltötték be újra kedvenc karakterüket, az aukciós házak pedig megteltek az olyan különleges, régebben akár több száz euróért is árult tárgyakkal, melyekről eleinte csak álmodozhattak a felhasználók.

1.0.5 - MONSTER POWER

Az 1.0.4-es javításnak hála sokkal könnyebb lett a Diablo III magasabb szinteken is, viszont emiatt sok játékos számára a farmolás unalmas, kihívásoktól mentes, repetitív feladattá vált. Az aukciósházban is sokat estek az árak, így már mindenki könnyen megvásárolhatta magának azt a felszerelést, amivel igazi gyilkológéppé változtathatta hősét. A lassan-lassan poshadásnak induló állóvizet az 1.0.5 törte meg, amiben megjelent a monster power nevű fejlesztés. Ez egy kapcsolót implementált a játékba, melynek mozgatásával a szörnyek életereje és sebzése szignifikánsan megnő. Minden szint feltolásával egyre nehezebb harcok várnak ránk, de szerencsére a jutalom sem marad el, hiszen minél magasabb nehézségre kapcsoltunk, annál több eséllyel találhatunk jobb varázstárgyakat és több aranyat, és a tapasztalati pont is jóval bőkezűbben csordogál a karakterünkhöz.

Ezenkívül fontos újdonság volt az úgynevezett infernal machine megjelenése is. Ez a gép egy nehezen összerakható berendezés, ami a sikeres összeszerelést követően kaput nyit egy-egy különleges bossfighthoz (összesen háromhoz). Ezekben a harcokban egyszerre kell levernünk két szupererős főellenfelet, melyek kis eséllyel ugyan, de egy-egy komponenst dobhatnak a játékos számára, amiből aztán egy különleges képességgel felruházott gyűrűt készíthetünk. Ennek az érdekessége, hogy nincs szintkorlátja, így odaadhatjuk bármelyik frissen indított karakterünknek, aki ennek köszönhetően villámgyorsan felküzdheti magát a maximális 60. szintre.

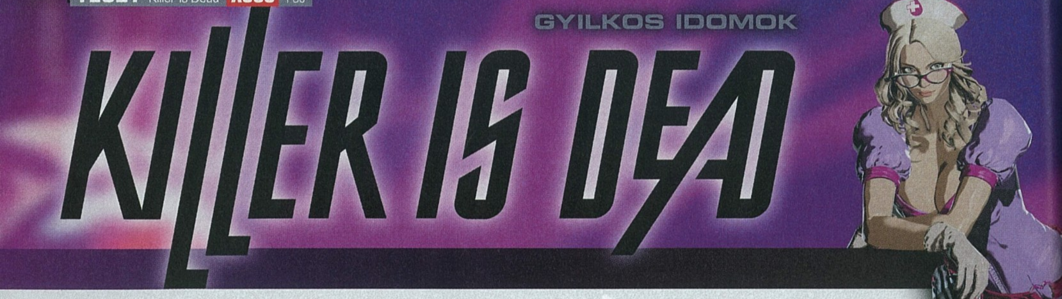
1.0.6-1.0.8

Az 1.0.5-ös patch megjelenését követően viszonylag nagy boldogságban teltek a hónapok a Diablo III háza táján. A következő nagyobb javításra egészen februárig kellett várni, ez volt az 1.0.7 (az 1.0.6 nem hozott jelentős változásokat), ami végre bemutatta a várva várt PvP-t is (Brawling néven), ami sajnos elég gyengére sikeredett – se értelmes cél, se jutalom, csak egymás gyepálása. Viszont a kalandozások során tovább javultak az esélyeink arra, hogy különleges, erős tárgyakat találjunk, valamint megjelent egy új komponens a programban, demonic essence néven, aminek segítségével roppant erős páncélokat faraghatunk magunknak. A legutolsó patch az 1.0.8 volt, amiben egy rendkívül kellemes kényelmi funkció is helyet kapott, hiszen a telepítés óta már egyetlen kattintással azonosíthatjuk a nálunk lévő tárgyakat, valamint végre bónuszt ér a játékosoknak, ha csapatban játszanak.

És hogy mit hoz a jövő? Ami biztos, hogy hamarosan érkezik az első nagyobb kiegészítő, Reaper of Souls néven – erről az expanzióról bővebben is olvashattok az előzeteseink között. Az is tény, hogy nem véletlenül lett a Diablo III a játéktörténelem egyik legjobban fogyó PC-s játéka. Hiába voltak „sötét korszakai", mostanra bebizonyosodott, hogy a készítők igenis figyelnek a játékosok visszajelzéseire, és ezek alapján finomítják tovább a kedvenc hack 'n' slashünket.

A Diablo III a megjelenést és az első végigjátszást követően sok játékosnak csalódást okozott, de a fejlesztők azóta is folyamatosan azon dolgoznak, hogy tovább csiszolják, finomítsák és bővítsék az eredeti játékmenetet.

Kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/diablo3



KILLER IS DEAD

[ÍRTA WILSON] **NYOLC ÉVVEL A KULTIKUS KILLER7 UTÁN „FOLYTATÁS" KÉSZÍTÉSÉRE SZÁNTA RÁ MAGÁT SUDA 51. BÁR A KILLER IS DEADNEK CSUPÁN A TÁLALÁS ÉS A TÉMA TEKINTETÉBEN VAN KÖZE A LEGENDÁHOZ, EZ MÉGIS ELÉGNEK BIZONYULT AHHOZ, HOGY NE CSAK JAPÁNBAN, DE NYUGATON IS MEGJELENHESSEN A NEM ÉPPEN SIKERCÍMEKET GYÁRTÓ GRASSHOPPER ÚJ ALKOTÁSA.**

Van abban némi sorsszerűség, hogy a konzolos játékpiacot kicsivel több mint két évtizeden át uraló Japán az, ami a legjobban megsínylette a Microsoft, az Xbox, és ezzel együtt a rendes piaci harc megjelenését. A PlayStation és a PlayStation 2 érában jobbnál jobb, felejthetetlennél felejthetetlenebb játékokat ontó szigetország nyugati szereplése manapság már csak árnyéka egykori önmagának, és Japán mostanra eljutott oda, hogy már a hazai termékeit sem támogatja akkora elánnal, mint korábban. A Wii U-t megcélzó termékeivel minden negatív rekordot megdöntő Platinum Games mellett nagy vesztes az a Szuda „Suda51" Góicsi is, aki valóságos brandet épített a punkból és az abszurditásból összerakott ötleteiből. És bár rendezőként évek óta nem működött közre sehol, producerként és ihletőként rengeteg PS3-as és X360-as fejlesztésbe folyt bele, inkább kevesebb, mint több sikerrel. A Killer is Dead mégis az eddigi legpocsékabb próbálkozása, pedig bukásból eddig is akadt bőven az életművében.

Ezúttal sem jött a Suda 51 bravúr. A Killer is Dead látványa lehengerlő, de minden más felejthető és teljesen zavaros.

LEGÁLIS BÉRGYILKOSOK

A Killer is Dead történetét nehéz értelmezni, főleg annak hiánya miatt. Akad ugyan egy folyamatosan futó, minden fejezetben előkerülő szál (amely a főszereplő, Mondo előtörténetét mutatná be), de ennek nincs rendesen kidolgozott narratívája. Hősünk egy bérgyilkos, aki egy állami támogatásban részesülő, teljesen legálisan működő fejvadászcég újdonsült tagja. A Killer is Dead világában valamiért teljesen elfogadott mások látványos és kifejezetten véres levágása, és minden fejezet egy ilyen célpont megtalálásáról és eltakarításáról szól, plusz elvileg van egy, a magát a Hold királyának hívó, tényleg az égitesten lakó főgonosz is, de a motivációja nem ismert. Ritkán van értelme logikát keresni Suda51 játékaiban, de míg a killer7 csak a felszínen volt kaotikus (alapos utánjárás után kiderülhetett, hogy valójában egy komoly mondanivalóval, filozofikus tartalommal bíró eposszal volt dolgunk), addig a Killer is Dead legbelül is az. Egy olyan, teljesen értelmetlen massza, ami inkább a hangulattal és a látvánnyal tudja eladni magát, mintsem azzal az eseményláncolattal, amit a kicsivel több mint egy tucatnyi fejezete közé iktat. Éppen azért a játék alapvetően nem is több egy extrémen látványos hack 'n' slashnél. Túlzás nélkül állítható, hogy a killer7 stílusát felidéző látványvilág az egyik legszebb, amit csak PS3-on vagy X360-on látni lehet, annak ellenére is, hogy minden részletet, minden háttérelemet, képregényeket idéző kontúrok és éles színek fednek el. Az Unreal Engine hajtotta grafika a Killer is Dead legnagyobb erőssége: élmény ránézni, elveszni a maga kaotikus, minden elképzelhető ötletet, absztrakt képet felvonultató világában.

LÁNCFŰRÉSZ NÉLKÜL

Viszont a játék alapvetően mégiscsak a harcról szól, amiből aztán tényleg kifogyhatatlan mennyiséggel találkozhatunk. Bár a jövőben járunk, Mondo és az ellenfelek elsősorban nem pisztolyt, puskát vagy gépfegyvert használnak, hanem szamurájkardot. Az összecsapások többsége ezért testközelből, kartávolságból zajlik, méghozzá meglehetősen erőszakos és véres formában. A Wirenek hívott ellenségek minden elképzelhető formát felvehetnek, ám így is meglehetősen kevés fajta mászkál belőlük a pályákon, annak ellenére, hogy a helyszíneket tekintve egyetlen fejezet sem hasonlítható semelyik másikhoz. Az egyik percben Mondo még a Holdon harcol, a következőben már egy feje tetejére állított, lebegő lépcsőkkel telepakolt kúriában, hogy a következő minutumban már egy felhőkarcoló tetején találja magát.

Nem csupán a logika, de a mélység is hiányzik a játékból. A harcrendszer tulajdonképpen három gombra épül (sima támadás, blokkolást megbontó ütés, oldalazás), ezek keverése pedig nem rejt túl sok variációt. Furcsa módon ez mégsem jelent akkora problémát, ugyanis a Killer is Dead harcai még így is nagyon gyorsak és hangulatosak, még azokban a nyúlfarknyi fejezetekben is, melyek nem tartanak tovább 5-10 percnél. Éppen ezért érthetetlen, hogy miért kellett az alapjáték mellé erőszakolni egy Gigolo módnak hívott borzalmat, amely maximálisan kimeríti a hímsovinizmus témakörét, hiszen itt nem kell mást csinálni, mint hosszú percekig bámulni jó pár hölgy intim területét anélkül, hogy az illető ezt észrevenné, mindezt csak és kizárólag azért, hogy a hősünk James Bond-szerű sármőrnek tűnhessen. Nem az: jellegtelen, kidolgozatlan, teljesen semmilyen karakter, pont, mint bármelyik másik szereplő, vagy maga az egész Killer is Dead. Suda51 ennél többet tud – itt lenne már az ideje, hogy ezt meg is erősítse.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Grasshopper Manufacture

MŰFAJ
hack 'n' slash

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

A Killer is Dead a killer7 cipőfűzőjét se köthetné be. Ugyan gyönyörű, zenéje fantasztikus, de története teljesen kaotikus és értelmetlen, játékmenete pedig túl sekély.

GRAFIKA:	95%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	50%

PRO

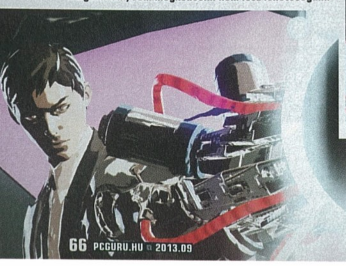
Álomszép, a Jamaoka Akira jegyezte zene pedig a japán legenda életművének egyik új klasszikusa.

KONTRA

Semmi értelme a történetének, a Gigolo mód időpazarlás, és meglehetősen hímsovinizsta is.

50%

A harc az egyszerűsége mellett is élvezetes, kár, hogy mindez kevés a játék üdvösségéhez



A játék főhőse a bérgyilkos Mondo, akit sem megismerni, sem megkedvelni nem lesz lehetőségünk

ÉREZD A CHI RITMUSÁT!

KICKBEAT

[IRTA CHOCHO] **A ritmusjátékok csillaga talán leáldozott, de a magyar Zen Studiost ez nem zavarja, és legújabb játékukban azt is megmutatják, hogy nevük nem véletlenül ered a keleti filozófia tanaiból. Csak épp a Kickbeatben a zenés erőszak vezet el a megvilágosodáshoz.**

A ritmusjáték-lufit évekkel ezelőtt pukkasztotta ki a stílus királyaként ünnepelt Activision, és azóta nem sokan próbálkoztak a műfaj feltámasztásával. Ezért is meglepő, hogy a flipperjátékairól híressé vált magyar Zen Studios pont egy zenés-táncos alkotással próbálja meg öregbíteni hírnevét. Ráadásul a srácok nemcsak a basszus szerelmeseihez szólnak, hanem a kungfufilmek rajongóihoz is, ugyanis a Kickbeat egy Chuck Norrist megszégyenítően profi, pörgő rúgással két legyet üt egy csapásra… akarom mondani rúgásra.

Elsőre talán furcsa a zene és a harcművészet párosítása, de a gyakorlatban működik a dolog

ÜT A RITMUS

A Kickbeat receptje tulajdonképpen zseniálisan egyszerű: a játékos egy kungfuharcos mozdulatait irányítja, aki a háttérben szóló zene ütemére járja halálos táncát. Amikor a muzsika pattogósra vált, az edzett ujjú gamernek csupán annyi a dolga, hogy a megfelelő gombot nyomja le a megfelelő időben, és kitartson, míg az aktuális szám véget ér. Hasonlót már láttunk konkurens sorozatokban, elég csak a szintén kézi konzolról származó PaRappa-szériát emlegetni, ám pontosan ugyanolyan játék, mint a Kickbeat, eddig még nem létezett. A program betöltését követően erősen ajánlott a tréninggel kezdeni, amit ügyis a Story Mode követ majd, mely – ha hiszitek, ha nem – egy kidolgozott történeten át meséli el az ifjú harcművésztitán, Lee megpróbáltatásait, aki a szférák zenéjének megóvása érdekében ver péppé egy halom maszkos rosszfiút. Véres komolyságot itt hiába is vártok. Már maga a tény, hogy a főszereplőt Lee-nek hívják, azt jelzi, hogy a készítők klasszikus keleti harcfilmes klisék százait fogják legyömöszölni a torkunkon. És tényleg: mind a helyszínek, mind a romlott lelkű nindzsák ismerősek lehetnek a korai Bruce Lee-filmekből, az egyetlen különbség annyi, hogy a Kickbeatben a bunyós szellem mit sem ér zene nélkül.

Az ujjakat érdemes lesz edzeni a játék előtt, mert ez a program maximálisan igénybe veszi őket

PS3-ra is!

A Kickbeat PlayStation 3-ra is megjelent, mint letölthető játék, a két változat azonban egy-két apróságtól eltekintve teljesen megegyezik egymással. Értelemszerűen a PS3-as verzió nem működik érintésre, kizárólag kontrollerrel lehet játszani, ami a Vitás Kickbeatet látva nem nevezhető érdemi hátránynak. A lényeg úgyis a ritmusérzéken van, nem igaz?

JOLLY ÉS A POFONFA

Ritmusjátékról lévén szó, a Kickbeatnek fontos eleme a zene, és e téren a Zennél tudták, mitől döglik a légy. A 18 feloldható szám között megannyi stílus képviselteti magát, az előadók pedig olyan legendás zenészek, mint Rob Zombie vagy Papa Roach. A helyszínek a sztori előrehaladtával ellövik az összes közismert toposzt, a törökfürdőtől kezdve a diszkón át a pankrátorok sátráig mindenütt táncikálhatunk. Bár a Kickbeat működése elméletben igen egyszerű, szó sincs könnyű játékról, sőt, a teszt alatt többször felment a vérnyomásom, amiért szinte lehetetlennek tűnt egy-egy mozdulat tökéletes időzítése. A dolgok akkor válnak izzasztóvá, amikor már nem egy, hanem két gombot kell egy időben lenyomni, minderre pedig a másodperc töredéke áll csupán rendelkezésünkre. Időnként főellenfelek állják utunkat – na, az ő leverésük már-már ínhüvelygyulladást eredményezhet!

Sajnos könnyű nehézségi szint nincs, csak normál, nehezítettből viszont három is akad, szóval egyértelműen a veterán ritmusbajnokoknak készült a program. Ugyan a sztorimód nem különösebben hosszú, de a teljesítése után feloldunk egy második játszható karaktert, a szép Mei-t, valamint megnyílik még három játékmód, a Free Play, a Beat Your Music és a Survival. Utóbbi kettővel sokáig elszórakozhatnak az edzett ujjak tulajdonosai, hisz mind a saját ritmusú kungfu kikeverése, mind pedig az egyre nehezebb hullámokban támadó ellenfelek végtelen áradata kiváló szavatosságot biztosít.

NINCS VITA, CSAK PÁR FEJBERÚGÁS

A Kickbeat PlayStation 3-ra és PS Vitára egyaránt megjelent, jómagam pedig az utóbbi változattal játszottam. Bár a két konzolra írt játék elméletben teljesen ugyanolyan, a Vitás kiadás igyekszik profitálni a marokmasina előnyeiből. Például nemcsak a megfelelő gombok lenyomásával vihetünk be ütéseket, hanem a képernyőn megjelenő ikonok érintésével is. Ez nagyon jól hangzik, de sajnos hamar rájövünk, hogy ez kicsit parasztvakítás, mert polip legyen a talpán, aki eléri az összes felvillanó karikát. Ezt leszámítva egyébként a játék megfelel az elvárásoknak. A grafika kellemes, az animációk tetszetősek, a zenéket pedig már dicsértük eleget. Egyedül a hosszú töltögetés zavaró, főleg két pálya között, amikor az emberben már fülhegyig izzik az adrenalin, de ezt még le lehet nyelni, főleg úgy, hogy a Kickbeat az egyszerre tucatjával balettozó karakterek ellenére sem szaggat be. Ha szereted a ritmusjátékok haldokló műfaját, tégy egy próbát a magyar srácok munkájával, mert kihívásban gazdag, szórakoztató játékkal lesz dolgod. Amennyiben viszont nincs jó ritmusérzéked, ne a Kickbeattel kezd karriered, mert a kungfumesterek még csak hírből sem ismerik a kegyelmet.

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
ritmusjáték

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

A Kickbeat egy kellemes ritmusjáték, ami a CastleStorm mellett jól mutatja, hogy a Zen Studios nem csak a flipperekhez ért. Ha kedveled ezt a stílust, akkor ajánlott a beszerzése.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Jó zenék és egyszerű, de mégis nagyszerű játékmenet, amit többféle játékmód dob fel, nehogy ráunjunk a dologra.

KONTRA
Néha túl nehéz, és a Vitás érintőképernyős funkciók sem többek reklámfogásnál.

85%

[IRTA BATE] 2011-ben az Activison megalkotta a dollármilliárdokat termelő tuti üzletet, a valódi (és gyűjthető) játékfigurákkal működő videojátékot. A Skylanders-sorozat napjainkra a Call of Dutyhoz hasonló pénzgyár, és a Disney idén elérkezettnek látta az időt, hogy maga is beszálljon ebbe a műfajba, méghozzá a tulajdonában lévő legnagyobb címekkel.

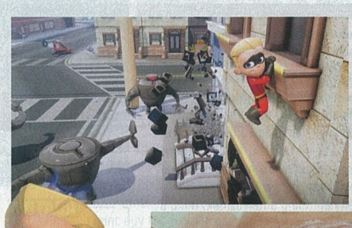
A Disney Infinityvel kapcsolatos első dolog, amit mindenképpen érdemes leszögezni, hogy az egeres cégóriás nem lemásolta a Skylanders által csúcsra járatott ötletet, hanem fogta annak az alapmechanizmusát, és a saját képére formálva egy olyan produktumot hozott létre, ami bizonyos szempontból túl is nőtt az Activision aranytojást tojó tyúkján. Tudván, hogy a Disney mekkora játékipari buktákat szenvedett el az elmúlt években, ez mindenképpen figyelemreméltó teljesítmény.

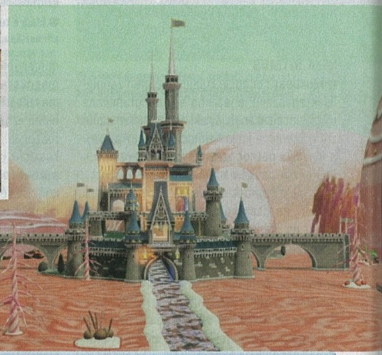
AZ ALAPOK

Akárcsak a példaként felhozott Skylanders, a Disney Infinity sem egy szimpla játékszoftver, hanem egy olyan program, ami önmagában játszhatatlan a hozzá járó műanyagfigurák nélkül (szevasztok, kalózok!). A játék külön nem is vásárolható meg, csak az úgynevezett Starter Pack részeként, ami esetünkben tartalmaz három kézzel fogható bábut a Disney legismertebb hősei közül (Mr. Irdatlan, Jack Sparrow és Sully), a beolvasásukhoz szükséges perifériát, és egyéb extrákat. A figurákat az USB-n csatlakozó speciális talapzat segítségével importálhatjuk a játékba, és amint beillesztettük őket a portál kör alakú foglalataiba, a képernyőn megjelenik a virtuális másuk, és kezdődhet a játék. A Skylanders-szériával való hasonlóság pedig ezzel véget is ér, ugyanis az Avalanche Software munkája egészen új ötletekkel igyekszik lekötni a 7-14 éves célcsoportot (és a gyermeklelkű idősebbeket).

ISMERŐS VILÁGOK

Az Infinity játékmenete alapvetően két részre osztható, és ebből az egyik a figurákhoz tartozó Play Set mód, ami karakterspecifikus kampányokkal (a kezdőcsomagban a Hihetetlen család, a Karib-tenger kalózai és a Szörny Egyetem kapott helyet) várja a játékosokat. A program ezen részét a kristályszerű világkocka (Play Set Piece) kiegészítővel hívhatjuk elő: az elemet behelyezzük a talapzat hatszögletű foglalatába, és máris választhatunk, hogy melyik univerzumban akarunk





A Toy Boxban alapból kapunk egy hatalmas Disney-kastélyt, de idővel akár sajátot is építhetünk magunknak. Például egy olyat, amit minden oldalról fortyogó lávatenger vesz körbe!

ADATOK

KIADÓ
Disney Interactive

FEJLESZTŐ
Avalanche Software

MŰFAJ
sandbox akció- és építőjáték

MULTI
van

INFO

A Disney Infinity 2013. augusztus 23-án került a boltok polcaira, PS3, X360, Wii U és Wii platformokra, illetve létezik egy 3DS-es változat is, de eltérő játékmenettel. Az alapcsomag ára 16.000 Ft környékén kezdődik.

játszani. A kezdőcsomagban található (és a külön megvásárolható) összes világ eltérő felépítésű, hangulatú és játékmenetű pályákat kínál, méghozzá sandbox kivitelben, tehát kapunk egy viszonylag nagy terepet, ahol megoldhatjuk a fő- és mellékküldetéseket, illetve kedvünkre felfedezhetjük a térképet, miközben a gyűjtögethető cuccokra vadászunk. Az alapkampányok közül egyértelműen a Karib-tenger kalózai a legélvezetesebb,

AZ INFINITY NEMCSAK MESEHŐSÖKET ÉS AKCIÓT KÍNÁL, DE A KICSIK VÉGRE KIÉLHETIK A KREATIVITÁSUKAT IS

hiszen itt nem csak szárazföldi kardozásra és kalandozásra van lehetőség, de a Fekete Gyöngyre is felpattanhatunk, hogy aztán az Assassin's Creed mintájára szeljük a tengereket, elsüllyesztendő hajókra és kincses szigetekre vadászva. A Hihetetlen család világa ezzel szemben Metroville-t kínálja, rengeteg ellenséges robottal, tetőkön ugrálással és töméntelen szuperhősös akcióval, míg a Szörny Egyetemnél a címadó intézetet járhatjuk be, miközben válogatott csínytevéseket hajtunk végre.

KIFEJEZETTEN GYEREKEKNEK!

Bármelyik világban is járjunk, a hősöket mindig külső nézetből irányítjuk, és az idők nagy részét a felfedezés, a mászkálás, az ugrálás, és az egyszerű akció teszi ki. A Play Setek betöltését követően hamar világossá válik, hogy ezt a játékot tényleg a fiatalabbaknak készítették, lévén a bonyolultnak semmiképp sem nevezhető, sokszor önismétlő feladatok a felnőttek és a hardcore gamerek számára hamar unalmassá válnak. Ez persze egyáltalán nem negatívum, ugyanis a gyerkőcök még a századik alkalommal is képesek örülni egy robot likvidálásának, és a céltalan hajózgatást is roppant mód élvezik, hiszen mindezt a legendás Jack Sparrow közreműködésével tehetik.

A cél természetesen minden esetben a pályák kimaxolása, ami játékszettenként akár 6-7 óra is lehet. A feladatok teljesítése viszont csak egy része a nagy

MIT TALÁLHATUNK A DOBOZBAN?

A Disney Infinity kezdőcsomag nagyjából 16-18.000 forintot kóstál, azonban ezért az összegért nem egy hagyományos videojátékot kapunk, hanem egy hatalmas pakkot, amiben számos, a játékhoz szükséges kiegészítő várja a felhasználónkat. Összeállításunkban sorra vesszük, hogy pontosan mit is rejt az Infinity méretes doboza.

REGISZTRÁCIÓS KÁRTYA
A kártya hátlapja egy kódot tartalmaz, amely a regisztrációt követően a Disney Infinity weboldalán váltható be. Az élesítést követően jogosulttá váltok arra, hogy a közeljövőben érkező PC-s és iPades verzióban is használjátok az alapcsomag figuráit.

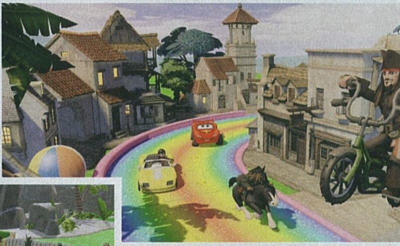
VILÁGKOCKA
(PLAY SET PIECE)
A kristályszerű elem tartalmazza a játékhoz tartozó három játékszettet. A világkockát a talpazatra helyezve léphetünk be a különböző univerzumokba.

KÉPESSÉGKORONG
(POWER DISC)
A kis kiegészítőt az Infinity talapzat megfelelő foglalatába helyezve extra képesség biztosítható a karaktereknek. Hogy milyen korongot rejt a doboz, az véletlenszerű.

DISNEY INFINITY JÁTÉKSZOFTVER
A játék maga, ami az Infinity talpazat és a különböző figurák nélkül nem is használható.

JÁTÉKFIGURÁK
Nagyjából 8-9 centi magas, igényesen megtervezett és kivitelezett játékfigurák. A talpazatra helyezve a virtuális másuk megjelenik a programban, és játszhatóvá válik.

DISNEY INFINITY TALAPZAT
(DISNEY INFINITY BASE)
A játék lelke, hiszen ennek segítségével olvashatjuk be a figurákat, a képességkorongokat és a világkockákon lévő játékszetteket a programba.



A Toy Box mód lényegében a Disney Minecraftje, ahol nemcsak kedvünkre alakíthatjuk a rendelkezésünkre álló terepet, de létrehozhatjuk saját készítésű videojátékainkat is

egésznek, miután minden egyes univerzumban különböző tárgyakat nyithatunk meg, amelyek bekerülnek a virtuális játékdobozunkba, hogy aztán a Toy Box módban szabadon felhasználhassuk őket.

A TE VILÁGOD, A TE JÁTÉKOD!

A Toy Box az Infinity második (és igazából legfontosabb) része, egy virtuális, szabadon bejárható és formálható játszótér, érdekes lehetőségek egész tárházával – tulajdonképpen a Disney saját Minecraftje a kisebbek számára. A játék első indításakor egy előre megtervezett Toy Boxba érkezünk (ehhez nincs is szükség külön világkockára), amiben megismerkedhetünk az alapokkal, és kipróbálhatjuk a rendelkezésre álló funkciókat. A kapott világot teljesen átszabhatjuk, kicserélhetjük az egyes elemeket, átskinezhetjük a dolgokat, új objektumokat, tereptárgyakat és növényeket telepíthetünk, növelhetjük az alapterületet, módosíthatjuk a domborzatot, megnézhetjük a legfrissebb szerzeményeket és kísérletezgethetünk kedvünkre, illetve az előre tárolt Adventure pályákon a program szép fokozatosan bevezet minket az alkotás rejtelmeibe.

A világ testreszabása pofonegyszerű, hiszen az átalakításra szolgáló Spark Mode egyetlen gombnyomással előhívható, a rendelkezésünkre álló elemek egy jól átlátható listában kapnak helyet, és a kiválasztásukat követően forgathatjuk, fel és le mozgathatjuk, majd egy mozdulattal a pályára helyezhetjük őket. Ha már elsajátítottuk a tervezés és építés alapjait, akár meg is nyithatunk egy teljesen szűz területet, és megépíthetjük a saját önálló játékunkat is megépíthetjük, például egy hatalmas versenypályát, ugratókkal és különböző trükkökkel, amit a „munka" végeztével a rendelkezésre álló járművekkel le is lehet tesztelni. És mindez csak a kezdet, hiszen a világunk nem csak tárgyakkal, de barátságos és ellenséges Disney-figurákkal is benépesíthető, sőt, az Infinity rendelkezik olyan különleges objektumokkal, amelyek előre meghatározott, egyszerű funkciókkal bírnak. Ezeket az elemeket összekapcsolhatjuk, és olyan szabályokat állíthatunk fel a segítségükkel, mint hogy egy adott elem érintésre aktiváljon egy csapdát, vagy hogy tűzijáték jelezze, ha valaki áthalad a versenypályánk célvonalán. Emellett nagyon ötletes módon még kamerákat is megnyithatunk, amelyekkel egy adott pályaszakaszon rögzíthetjük a kameranézetet, így akár oldalnézetes platformert, vagy felülnézetes hack 'n' slasht is

alkothatunk. A kreálmányainkat a felhőbe is elmenthetjük, bármikor újra lehívhatjuk és módosíthatjuk őket, sőt, még a Disney-vel is megoszthatjuk, annak reményében, hogy az alkotásunk bekerül a mindenki számára elérhető letölthető terepek közé. A lehetőségeknek itt csak a fantázia és a Toy Boxunk tartalma szabhat határt – a gond csak az, hogy ezzel el is érkeztünk az Infinity legkényesebb részéhez.

GYŰJTSD ÖSSZE MIND!

A betanulást követően a Toy Box használata elképesztően jó móka, de csak akkor tudunk igazán különlegeset és egyedit alkotni, ha kellően változatos és megfelelő mennyiségű elemet gyűjtünk össze, ugyanis az alapból elérhető kollekció csak arra jó, hogy túlessünk az első szárnypróbálgatásokon. Ugyan a Toy Box kínálatát kétféleképpen is bővíthetjük, azért pár óra játékot követően érezhető, hogy a kezdőcsomag három karakterével a játékba rejtett megnyitható kellékeknek csak egy részét szerezhetjük meg.

Elemek a játékszettek végigjátszásával zsákolhatóak be, azonban az igazán különleges darabokat olyan rejtekhelyekről és feladatok által szerezhetjük meg, amiket csak meghatározott karakterrel lehet kinyitni. Metroville-ben természetesen lesznek Mr. Irdatlanhoz kötődő széfek és kihívások, azonban sokkal többször találkozunk majd más figurákhoz (Nyúlányka, Illana, Will, Szilánk) láncolt lehetőségekkel, és ilyenkor szembesülünk azzal, hogy a Toy Boxunk komolyabb bővítéséhez bizony szükség lesz a külön megvásárolható bábuk, sőt, újabb játékszettek beszerzésére (lásd még a táblázatunkat). Ezt némileg ellensúlyozza, hogy a Disney Infinity Vault nevű menüben véletlenszerű pörgetés (spin) segítségével bármikor szerezhetünk új (akár rendkívül különleges) kellékeket, ám a kapott tárgy hasznossága a puszta szerencsén múlik, és a pörgetés lehetőségét ki is kell érdemelni, azaz úgynevezett spin pontokat kell gyűjtenünk. Ezekhez a karakterek szintlépésével, egyedi kihívások, küldetések és kampányok teljesítésével, illetve a pályákon elszórt kapszulákból juthatunk hozzá, ám itt is érezhető a játék azon aspektusa, hogy ha több figuránk van, akkor több pörgetésre jogosító pontot szedegethetünk össze.

Képességkorong kezdőkínálat

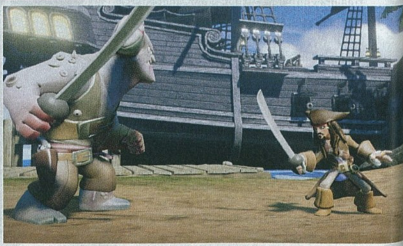
A karaktereink és a világaink Power Discekkel turbózhatók fel. A kezdő kínálat 20 lemezből áll, ebből 4 extra tulajdonságokat, 5 bónusz tárgyakat biztosít, 8 pedig módosítja a Toy Boxunk környezetét. A maradék három kivételesen ritka Disc, és különleges, meglovagolható állatokat rejt. Mindez persze csak a kezdet, a jövőben még több ilyen kiegészítő várható a Disney-től.

HA A PÉNZGYÁR BEINDUL

A Disney agresszív marketingstratégiája ráadásul nem csak itt érhető tetten, de az Infinity többi részén is. A játékszettekben például csak az oda illő karakterek akciózhatnak, így Sullyval például nem randalírozhatunk a kalózok világában, és bár a két fős, osztott képernyős kooperatív móka alapból elérhető opció, hiába rendelkezünk rögtön három hőssel, újabb, az adott univerzumokhoz passzoló figurákat kell vásárolnunk, ha a Play Setekben egyszerre ketten szeretnénk szórakozni. Még szerencse, hogy a Toy Box módban és a letölthető extra kreálmányokban bármelyik két karakter képes együtt játszani, építeni, küzdeni vagy bohóckodni...

Bár a figuráink a játék során fejlődnek, ennek különösebb hatása nincs, ugyanis az újabb szintek szinte semmilyen bónuszt nem biztosítanak a karakterek számára (speckó felszerelést szintén a Toy Boxból aggathatunk rájuk, de azokat ugye meg is

IN Az egyes világokban nemcsak mászkálni és ugrándozni lehet, de számos alkalommal pattanhatunk járművekbe a küldetések során, sőt, akár kedvtelésből is furikázhatunk vagy repkedhetünk.



HA BŐVÍTENÉD A REPERTOÁRT

Habár a kezdőcsomag három figurája rengeteg játékidőt biztosít, idővel (főleg, ha a játékszettekben is kooperatív mókára vágyunk) felmerül annak az igénye, hogy kiegészítsük a készletünket. Táblázatunkban a megjelenéskor elérhető lehetőségeket szedtük össze, de érdemes figyelni az internetet, ugyanis a gyűjthető figurák és játékszettek kínálata a jövőben jelentősen bővülni fog.

UNIVERZUM	KARAKTER	CSOMAG	ÁR (BOLTONKÉNT VÁLTOZHAT)
A KARIB-TENGER KALÓZAI	Jack Sparrow	Kezdőcsomag	–
	Hector Barbossa	Sidekicks *(A segítők)* karaktercsomag*	7.990 Ft
	Davy Jones	Villains *(A gonoszok)* karaktercsomag*	7.990 Ft
SZÖRNY EGYETEM	James P. Sullivan	Kezdőcsomag	–
	Mike Wazowski	Sidekicks *(A segítők)* karaktercsomag*	7.990 Ft
	Randall Boggs	Villains *(A gonoszok)* karaktercsomag*	7.990 Ft
HIHETETLEN CSALÁD	Mr. Incredible *(Mr. Irdatlan)*	Kezdőcsomag	–
	Elastigirl/Mrs. Incredible *(Nyúlányka)*	Sidekicks *(A segítők)* karaktercsomag*	7.990 Ft
	Violet *(Illana)*	Önállóan megvásárolható	3.990 Ft
	Dash *(Will)*	Önállóan megvásárolható	3.990 Ft
	Syndrome *(Szilánk)*	Villains *(A gonoszok)* karaktercsomag*	7.990 Ft
VERDÁK	Lightning McQueen *(Villám McQueen)*	Verdák játékszett	9.990 Ft
	Holley Shiftwell	Verdák játékszett	9.990 Ft
	Francesco Bernoulli	Önállóan megvásárolható	3.990 Ft
	Tow Mater *(Matuka)*	Önállóan megvásárolható	3.990 Ft
A MAGÁNYOS LOVAG	Lone Ranger	A magányos lovas játékszett	9.990 Ft
	Tonto	A magányos lovas játékszett	9.990 Ft

* A csillaggal jelzett figurák nem csak az említett csomag részeként, de önállóan is megvásárolhatók.

kell szerezni). Míg a Skylandersben a hősök minden szinttel újabb és újabb képességekkel bővültek (melyek magán a bábun mentődtek el), addig a Disney ezt a funkciót is pénzzé tette, méghozzá képességkorongok (Power Discs) formájában. Ezek a kiegészítők (amiből az alapcsomagban is található egy) szintén a talapzat foglalataiba illeszthetők (egyszerre több is), és így a karaktereket (illetve a Toy Box világokat) extra funkciókkal ruházhatjuk fel. A Disceknek három fajtája van: Abilities, Toys és Costumization. Az Abilites korongok a figuráknak biztosítanak pluszt (pl. esély a nagyobb sebzésre), a hatszögű Toys a kelléktárunkat bővíti valamilyen extra tárggyal vagy járművel, míg a szintén hatszögű Costumization a Toy Boxunkra lehet hatással (megváltozik az ég, vagy a teljes táj hangulata, textúrája). Ezek a discek kettes csomagban szerezhetők be (kb. 1500 forintért), zsákbamacskaként, így előre sosem tudhatjuk, hogy pontosan milyen típusú és funkciójú lemezek lapulnak a zárt tasakokban.

SZÜLŐKÉNT AZÉRT FEL KELL KÉSZÜLNI ARRA, HOGY AZ ALAPCSOMAG MEGVÁSÁRLÁSA CSUPÁN A KEZDET...

VÉGTELEN SZÓRAKOZÁS?

Az esetleges extra anyagi vonzatból a kisebbek viszont nem sokat érzékelnek. Őket lenyűgözi, hogy a kezükbe vehetik a tényleg kiváló minőségű és strapabíró figurákat, örömmel merülnek el a mesevilágokban, és biztos, hogy hosszú napokba és hetekbe telik, mire összeszedik az elérhető tárgyakat, ráereznek a Toy Box funkcióira, és képesek lesznek egyedül alkotni. Ennek köszönhetően a Disney Infinity igazi családi szórakozássá válhat, mert bár a program intuitív, azért kell egy idősebb játékos, aki elmagyarázza a csemetéknek, hogy pontosan miképp is működik a rendszer – magyar viszonylatban ez hatványozottan igaz, hiszen a játék lokalizációval nem rendelkezik, így az angol instrukciókat mindenképpen tolmácsolni kell a gyerekek felé.

Az alapcsomag tartalma ugyan nem fedi le az Infinity összes elérhető funkcióját, ennek ellenére a gyerekek számára így is rendkívül hosszú szórakozást biztosít, és bár az új elemek vásárlása ott lóg a levegőben, azért a kezdő figurákkal így is hetekre le lehet kötni a kicsiket. A Play Set módban kooperatív játékot lehetővé tevő plusz csomag (mi a Sidekicks pakkot ajánljuk) viszont mindenképpen megfontolandó, ha minimum két gyerkőc van a famíliában, mert így biztos, hogy rengeteg gép előtti civódás előzhető meg. Az Infinityhez jelenleg plusz két játékszett (Verdák és A magányos lovas) kapható, és ezekkel nem csak új figurák, de új kampányok is érkeznek. Mindez persze csak a kezdet, hiszen a Disney már a megjelenés előtt bejelentette a közeljövőben érkező újabb figurákat és Play Seteket.

ÉRTÉKELÉS

Ízig-vérig gyerekjáték, ami a rajzfilmes akció mellett lehetőséget kínál a kreativitás kiélésére is. Csak győzzük pénztárcával.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Minőségi figurák, különböző felfedezhető világok, elképesztő mélységeket rejtő Toy Box mód.

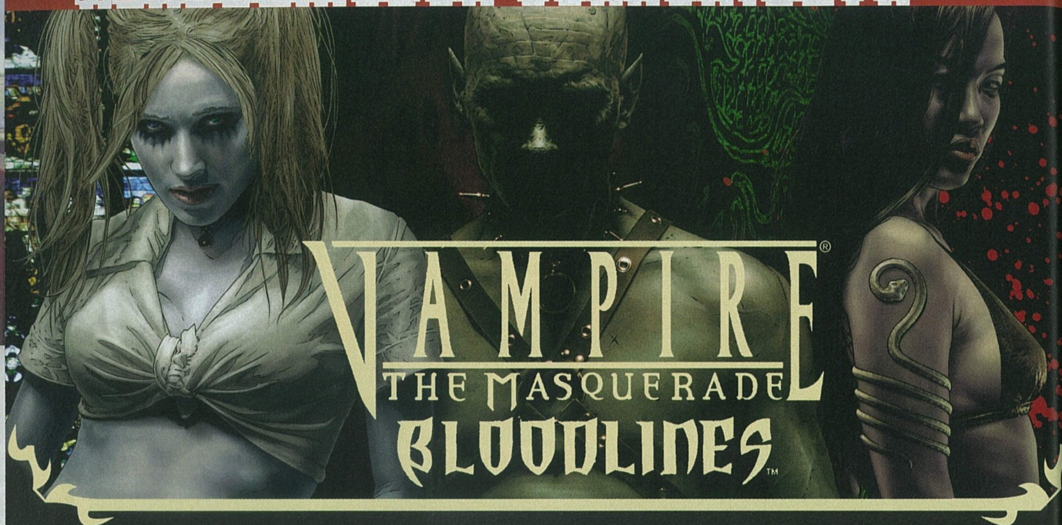
KONTRA

A Disney meg sem próbálja titkolni, hogy hosszú távon a szülők teljes megkopasztására törekszik.

80%

DISNEY VARÁZSLAT

Az Infinity nem olcsó mulatság, hiszen a kezdő csomagért (üzlettől függően) 16-18 ezer forintot kell leszurkolni, azonban mindez egy tartalmas, kreatív, és tényleg gyerkőc-kompatibilis programot rejt, változatos lehetőségekkel és minőségi játékfigurákkal megspékelve. A vásárlást követően a kiegészítés gyakorlatilag elkerülhetetlen, de ezt akár úgy is fel lehet fogni, hogy jó időre nem lesz probléma, hogy mit kapjanak a csemeték szülinapra, karácsonyra és egyéb jeles ünnepek alkalmával. Ha van családban 14 év alatti gyermek, a háztartásban pedig konzol, akkor mindenképpen érdemes megfontolni az Infinity beszerzését.



[ÍRTA WILSON] **Kilenc év telt el a Troika Games utolsó játékának megjelenése óta, és ma már bátran kijelenthetjük, hogy a Bloodlines nemcsak előtörténete és játékmenete miatt igazi klasszikus, hanem azért is, mert azóta sem kaptunk egyetlen értékelhető vámpíros RPG-t sem!**

Egy szép, utópisztikus világban még mindig létezne a Troika Games, de egy szép, utópisztikus világban talán nem is lett volna hely minden idők egyik legborzalmasabb állapotában kiadott játékának. Mai szemmel nézve talán felfoghatatlan, hogy miként kerülhettek a vásárlók elé a '90-es évek végétől olyan termékek, melyek kibontva szinte nem is működtek, vagy ha egyáltalán elindultak, akkor abban sem volt köszönet. A gyakorlatilag használhatatlan Blood 2, az ugyanebbe a kategóriába eső Sin, a Windows 98-at zsigerből gyűlölő Fallout 2, a uninstalláláskor az egész Windowst magával rántó The Temple of Elemental Evil, és a bugok miatt a továbbjutást folyamatosan akadályozó Vampire: The Masquerade - Bloodlines mégis egytől egyig felejthetetlen, igazi klasszikus címek, még akkor is, ha utólag kellett befejezni őket.

VÉRES VASÁRNAP

A Bloodlines helyzete azért is különleges, mert tulajdonképpen még mindig készül. Mind a mai napig, rendszeresen érkeznek hozzá frissítések rajongói patchek formájában, ami önmagában is egy lenyűgöző, játéktörténelmi jelentőségű dolognak nevezhető, de akkor érthető meg igazán a fontossága és a zsenialitása, ha tudjuk, hogy a Bloodlines az egyik legviharosabb előtörténetű játék. A legendás, mindösszesze három tétellel rendelkező, az egykori Interplay kötelékéből kivált, a szabadságot választó Troika Games utolsó alkotása három teljes éven át készült, és ennek az utolsó harmada már a ráadásidő volt. Mi volt vele a baj? Az, hogy az alapját adó Source-motor még fejlesztés alatt állt, így egy teljesen félkész, befejezetlen alapra kellett ráhúzni egy minden korábbinál ambiciózusabb és komplexebb szerepjátékot.

> A rajongói javításnak és a többi bővítménynek hála jobb élmény ma játszani vele, mint 9 évvel ezelőtt, az eredeti megjelenésekor!

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Troika Games

MEGJELENÉS ÉVE
2004

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

Ez ugyanis tényleg egy vérbeli, a klasszikus időket idéző RPG, amely szó szerint egy komplett világot épített fel. Története 2004 októberében veszi kezdetét – te, mint főhős meglehetősen erőszakos körülmények között harapsz a fűbe, de az örök vadászmezők helyett a vámpírok birodalmába csöppensz, a család újdonsült tagjaként. A probléma ezzel csupán az, hogy a vérszívók fölött vasmarokkal uralkodik egy ősi szervezet, a Camarilla, amely céljául tűzte ki, hogy kordában tartja a planéta összes földöntúli lényét, mert nem tenne túl jót a fajnak, ha háborúba kezdenének az emberekkel. A Camarilla törvényei előírják, hogy a vámpíroknak rejtőzködnie kell: nem támadhatnak nyíltan senkire, nem ölhetnek öncélúan, és nem hozhatnak létre új vámpírokat a szervezet engedélye nélkül. Természetesen sokan vannak, akik nem akarnak behódolni, és inkább forradalmárként, más érdekeket képviselő csoportok tagjaiként próbálnak boldogulni.

DRAKULA HALOTT?

A meglehetősen szövevényes világ nem a Bloodlines, hanem a World of Darknessnek

RAJONGÓI VÉRÁTÖMLESZTÉS

A cikk köré rakott képekkel csaltunk, azok ugyanis nem az eredeti, hanem a játék feljavított formáját mutatják, de nem kell sokat tennetek azért, hogy nektek is így nézzen ki! A DVD-re felpakoltunk két fájlt. Az egyik a legendás rajongói patch legfrissebb változata, ami nélkül nem is érdemes nekivágni a kalandnak. A játék összes bugját orvosolja, helyrepofozza a kritikus hibákat, sőt, telepítéskor még választható egy kibővített változat is, amely befejezetlen vagy törölt tartalmakat állít vissza. Amennyiben ezt sikerült felrakni, jöhet a kicsinosító, tömörített fájl kicsomagolása abba a könyvtárba, ahol a Bloodlines telepítése található. A pár tucat fájl felmásolását követően máris egy hitelesebb, szebben kinéző bevilágítást, sokkal élesebb képet, és a modern felbontásokat is támogató külsőt kölcsönözhettek a vámpírtörténetnek!

Átvezetőből kevés van, ami nem baj, ugyanis a videók nem tartoznak a játék erősségei közé

hívott fantasy-univerzum sajátja, de a Troika érdemeit ettől még nem kell elvitatni. Habár a Bloodlines sztorijának helyt adó Los Angeles valójában akkora, mint két gyufásdoboz, mégis sikerült egy messzemenőkig hangulatos, a hagyományos vámpírtörténeteknél kategóriákkal kidolgozottabb, felnőttesebb terepet létrehozni, ahol nincs jó és rossz, fekete és fehér döntés, csak és kizárólag árnyaltabb, pozitívumokat és negatívumokat egyaránt magában hordozó lehetőségháló. És ezt lehet szó szerint érteni, itt ugyanis tényleg minden az irányított karakteren, a hozzáállásán, a képességein múlik.

A kifejezetten mély karakterkreálás is ezt hivatott elősegíteni, mivel az irányított főhős teljes egészében testre szabható. Ez alatt nemcsak a kéttucatnyi képességet kell érteni, de a választott klánt is. A Camarilla alá hét csoport sorolható be, és mindegyik teljesen más célokkal, előtörténettel és lehetőségekkel rendelkezik. Van, aki a rend megteremtésére törekszik, más a káoszt élteti, és akad olyan nép is, akiket állatias ösztöneik, vállalhatatlan viselkedésük miatt mindenki megvet. És ezeken túl jönnek a specializációk: a közel- vagy távolsági harc preferálása, az olyan tulajdonságok erőltetése, mint a meggyőző és lehengerlő beszéd, a zártörés, a számítógépek feltörésében való jártasság, vagy a fegyverforgatás tökéletesítése.

Kis túlzással ebben a játékban nincs tökéletes, arany középút. A Bloodlines szépsége az, hogy gyakorlatilag minden elképzelhető játékstílusban, mindenfajta jártassággal végigvihető. Éppen olyan jól elboldogul, aki mindenkit rábeszél a saját akaratára, mint az, aki erővel, fegyverrel robog végig a városon – az már persze más kérdés, hogy a végeredmény mennyire lesz szép. Ha minden utcát és helyszínt hullák tarkítanak, akkor azért akadhatnak problémák a törvénnyel, ahogy akkor is, ha valaki egy szöget se tud felemelni a földről, mert minden tapasztalati pontját mondjuk a hackelésbe ölte. Ennek különösen a történet nem túl színvonalas, utolsó harmadában lehet meginni a levét, ott ugyanis akad egy olyan fordulópont, mikor a beszédnek, a küldetéseknek, a szerepjátékvénának már csak epizódszerep jut, helyüket pedig a változatosság és hangulat nélküli, agyatlan harc veszi át. Ezen sajnos a rajongói patchek sem tudnak változtatni, maximum könnyíthetnek a helyzeten.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

A Bloodlines esete különleges, hiszen a beszerzéséhez ezúttal nem tudjuk a GOG-ot ajánlani, ugyanis az Activision mind a mai napig nem jelentette meg ott a legendás szerepjátékot. Éppen ezért két út javasolható. Az egyik az időgép, a játék ugyanis a 2007/06-os PC Guru teljes játéka volt (remélhetőleg sokatoknak megvan az a korong). Ennél persze kézenfekvőbb alternatíva a Steam, ahol sajnos méregdrágán, 20 euróért lehet csak bezsákolni a programot. Ez rettentő borsos összeg, viszont tavaly halloweenkor a töredékére volt leárazva, így csak remélni tudjuk, hogy idén is megismétlődik az akció.

A GYILKOS HŐS

Ez azt jelenti, hogy nem is érdemes foglalkozni a Bloodlinesszal? Korántsem: a minimum 20 órás kaland háromnegyede igazi játéktörténeti klasszikus. A Troika Games nem véletlen volt annyira népszerű: írói legendásan jó karaktereket és párbeszédeket tudtak létrehozni. A Bloodlinesban nem akad egyetlen olyan szereplő se, aki csak kicsit is hasonlítana bárki másra a világából – mindegyikük egyedi, felejthetetlen bútordarab. Van itt minden: vérgőzös mészáros, titokzatos sorozatgyilkos, a szálakat a háttérből mozgató zseni, a rendszerrel nyíltan szembeszálló anarchista, a vámpírléttel csak nehezen megbirkózó újonc, és persze rengeteg egyszerű, tudatlan, kihasználható földi halandó.

Azt pedig talán már ki sem kell emelni, hogy mindezt ezer és ezer mellékküldetés teszi színessé, változatossá. A modern Bethesda-játékokhoz hasonlóan itt sem a főszál adja a legnagyobb játékélményt, hanem az a töménytelen mennyiségű tennivaló, ami azon kívül helyezkedik el. Annyira sok a feladat, hogy felsorolni is lehetetlen lenne, milyen típusú és fajtájú missziók várnak megoldásra. Mindegyik helyszínhez tartozik legalább fél tucat, és sok olyan van, ami több órán és több különböző területen átível, sőt, néha még át is fonódik valami teljesen más sztorivonalba. Megoldásuk sem mindig kézenfekvő és egyszerű, a Deus Exhez hasonlóan mindent többféleképpen meg lehet oldani, attól függően, hogy épp milyen beállítottságú az irányított hős. A Bloodlines ugyanis pontosan olyan szerepjáték, amiből manapság kevés akad: igazi, felejthetetlen élmény, amit nem egyszer, de többször is át kell élni. Mert a végkifejlet lehet, hogy mindig ugyanaz lesz, de az odavezető út mindig páratlan, egyedi kaland.

85%

[ÍRTA WILSON]

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

Mivel a MOBA az egyik legösszetettebb műfaj, amit csak a videojáték-palettán találni lehet, ezért egyáltalán nem könnyű megtenni az első lépéseket. Habár mára mind a League of Legends, mind a DOTA 2 rendelkezik egy beépített, több lépcsőre osztott oktatómóddal, mégis vannak, akiknek ez nem elég, és nem tudják, hol és merre keressék a mélyebb magyarázatokat. Ebben, vagyis az első lépések megtételében igyekszünk segíteni.

A MOBA összetettsége persze fel sem érhet, mondjuk, a grand strategyhez, a stratégiai műfaj azon ágához, amely a birodalomépítés köré rendezte a játékmenetét. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a MOBA-ba egy csapásra bele lehet rázódni, sőt, a köztudomásúan barátságtalan, esetenként szélsőségesen rosszindulatú MOBA-játékosok azért olyanok, amilyenek, mert egyetlen hozzá nem értő csapattárs is képes megpecsételni egy komplett meccs sorsát, amely egy átlagosan 40-60 perces küzdelmeket kínáló műfajban rettentő sok elpazarolt időt jelent. A DOTA 2 kétéves bétaidőszaka alatt sokan és sokféleképpen részesülhettek a negatív hozzászólásokban, de szerencsére napjaink legdinamikusabban fejlődő játéka már fel tud mutatni egy (magyarul is beszélő!) oktatómódot, amely nem csupán az irányítást és a szabályokat magyarázza el, de még a térképet, az alapvető szakkifejezéseket is bemutatja, és még pár karakter megismerésére is szán időt. De mégis mit kell csinálni?

Csak az első lépések megtétele a nehéz, ezt követően már szinte minden jön magától

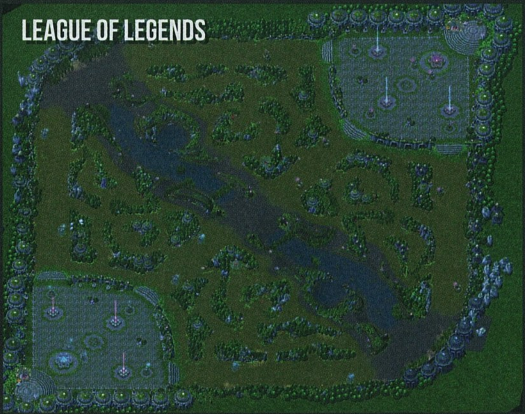
TRÓNOK HARCA

Bármilyen MOBA-ról is legyen szó, az alapvető szabályok szinte mindig ugyanazok. Két csapat néz egymással farkasszemet: minden játékos egyetlen hőst irányít az egész meccs során, melyet az induláskor választ ki. Módosításra is csak itt, a küzdelem legelején van lehetőség, így alaposan meg kell fontolni a választást, hiszen ha megszólal a startot jelző kürt, többé már nem lehet visszakozni, vagy menet közben váltani. A kínálat a legtöbb MOBA esetében döbbenetesen nagy: a League of Legends (LOL) és a DOTA 2 is száznál több hőst kínál – már csak ezért is kell később részletesen foglalkoznunk ezzel a témával.

Mi a hősök, vagyis a játékosok célja? A saját bázisa megvédése, az ellenfél központjának elpusztítása. Mivel se egységet, se épületet nem lehet előállítani, ezért abból kell gazdálkodni, ami van. Az épületekből csupán kevés rendelkezik tényleges funkcióval: a legfontosabb mindenképp a barakk. A DOTA 2 és a LOL esetében ezek gyártják az úgynevezett creepeket. Creepeknek hívjuk azokat a gép által irányított lényeket, melyek hullámokban (általában 30 másodpercenként) indulnak meg a bázisról. Tulajdonképpen ők a MOBA-stílus névtelen, bátor ágyútöltelékei, akik átlagosan csak pár másodpercig maradnak életben, ha ellenséggel találkoznak, viszont ekkor is hasznos munkát végeznek. Lemasszírozzák az ellenséges creepek életerejét, belekötnek a hősökbe, és csépelik a tornyokat.

A SETÉT TORONY

Mik azok a tornyok? A MOBA-ban ezek az építmények védelmezik a lane-eket. Lane-nek hívjuk azokat a folyosókat, melyek a két bázist kötik össze egymással. Mind a LOL, mind a DOTA esetében 3 lane-ről beszélhetünk, melyeknek neve is van: top, middle és bottom. Értelemszerűen a top van a térkép tetején, a bottom pedig az alján. A 3D-s térben játszódó MOBA-k esetében alapvetően teljesen megegyezik a térképek felépítése (ezt a második oldalon illusztráljuk is), de még a



2D-s Awesomenauts esetében is igazak a fentiek. A lane-ek védelméről a fentebb említett tornyok gondoskodnak. Ezek az automatizált épületek rendelkeznek a játék legerősebb fegyvereivel. Hatalmasakat sebeznek, de mivel az életerejük véges, ezért előbb vagy utóbb mindenképp romba dőlnek. Hogy mikor és hol, az már kizárólag a játékosokon múlik. A MOBA egyik központi eleme az ezzel való taktikázás, az ellenfél gyenge pontjainak megtalálása, azon lane-ek kifürkészése, ahol a lehető legkisebb az ellenállás. Megtanulni, hogy mikor és hol érdemes támadni, nem kevés játékóra kérdése.

SORBANÁLLÁS

Legalább ennyire fontos kitalálni azt is, hogy melyik hős melyik lane-en harcoljon, ami mindig attól függ, hogy a csapat milyen karakterekből áll. Minden hős több feladattal rendelkezik. Van, amelyik a támadásban és a tornyok ledöntésében jeleskedik, más az ellenfelek visszaszorításában, vagy a végső csapás bevitelében a legjobb, de akad olyan is, aki két-három csapás után is el tud patkolni, így harcolás helyett a többiek támogatásáról kénytelen gondoskodni. Mivel a feladatok között rengeteg az átfedés, ezért azok átlátására, elsajátítására több száz órát is szánni kell, és még ennyi játékidővel is csak a felszínt lehet kapargatni.

ÚT A SIKERIG

Talán ebből a rövid leírásból is látszik, hogy a MOBA alapvetően egy egyszerű műfaj, könnyen átlátható és megérthető szabályokkal, ez azonban csak a felszín. Az alatt semmivel sem összehasonlítható, mély, és éppen ezért piszkosul hosszú tanulóidőszakot igénylő játékmenet húzódik meg. Mivel érdemes akkor kezdeni? Például a sokkal egyszerűbb MOBA-kkal. A múlt hónapban bemutatott, jelenleg zárt bétatesztként futó Merc Elite az egyik legtökéletesebb alany lehet, mert témáját tekintve egyedi (a legtöbb MOBA fantasy stílusú), fejlődési rendszere egyszerű, hősből nem száz, hanem hat darab van, és még tárgyvásárlással sem kell vesződni. Ennél egy fokkal már bonyolultabb a 2D-s játéktérrel rendelkező, rajzfilmszerű Awesomenauts, amely kidolgozottabb, és játékosból is akad benne bőven (elvégre már több mint egy éve a piacon van).

Akik viszont türelmetlenek, és mindenképp a csúcson (vagyis a League of Legendsszel vagy a DOTA 2-vel) akarják kezdeni, mindenképp rágják át magukat a tutorial módon, akár többször is, és utána az első tíz játékórát offline módban töltsék. A DOTA 2 kiválóan skálázható, több nehézségi szinttel rendelkező gépi ellenfelekkel is képes feltölteni a csapat hiányzó részét, így nem kell idegenekkel összebútorozni, vagy mások játékát elrontani a hozzá nem értéssel. Az offline mód mind a szabályok megtanulásához, mind az egyes hősök megismeréséhez ideális választás, hiszen ha valaki vagy valami nem tetszik, bármikor ki lehet lépni anélkül, hogy valamiféle büntetést kellene elviselni.

FONTOS A VÁLASZTÁS

Két dolog viszont nélkülözhetetlen: a türelem és a rengeteg kutatás. Temérdek DOTA-ra, LOL-ra szakosodott oldal létezik, melyek hősökre, képességekre, tárgyakra, kasztokra lebontva mesélnek el mindent, amit csak tudni lehet ezekről a játékokról. Ha pedig valami csoda folytán elfogyna az olvasnivaló, akkor jöhet a YouTube – több tízezer órányi oktatóvideó vezet be a MOBA rejtelmeibe, kitérve mindenre, amiről csak érdemes szót ejteni. Innen már egyenes út vezet az első sikerekhez, a függőséghez, és esetleg a pénzköltéshez, mert hiába nyugszik a legtöbb MOBA free-to-play alapon, előbb vagy utóbb mindenképp érdemes a pénztárca mélyére nyúlni, extra tárgyakért, új ruhákért, hősökért. Lehet, hogy nem mindig ez a legolcsóbb mulatság, de az egészen biztos, hogy egy-egy MOBA-val több időt lehet eltölteni, mint bármivel a világon.

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK

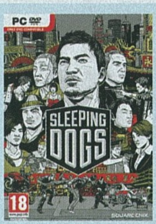
RAGE: ANARCHY EDITION Megkésett anarchia

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Bethesda Softworks** FEJLESZTŐ **id Software**

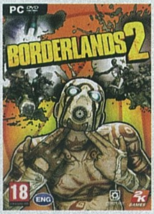
A RAGE-et annak idején sokan utálták, és erre sajnos megvolt minden okuk, mert bár maga a játék nem volt rossz, de a csúcsminőségűnek beharangozott PC-s változattal semmi sem volt rendben. Akadozott, csúnya volt, egymás után prezentálta a különböző látványos glitcheket, és ezen csak hosszú hónapokig tartó foltozgatás, na meg egy sor tesztelői videokártya-driver kiadása segített. Mindez azonban már két évvel ezelőtt volt, a RAGE egy kissé elfeledett, de egyébként minőségi játékká avanzsált, mely ugyan nem kerül bele az id Software dicsőségcsarnokába, igazából nem kell szégyenkeznie miatta a texasi csapatnak. A grafika az id Tech 5 nevű motornak hála még ma is lenyűgöző, a játékmenet pedig érdekes egyvelege a nyílt világú szerepjátékoknak és a klasszikus FPS-eknek. A sztori egy aszteroida által megtépázott Földön játszódik, a távoli jövőben, tele mutánsokkal, banditákkal, romos városokkal és földalatti túlélőkkel. Ennyi pénzért mindez szinte ajándék, és ma már a gépigény sem lehet gond.

Tigris és sárkány SLEEPING DOGS

ÉRTÉKELÉS **88%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Square Enix** FEJLESZTŐ **United Front Games**



A tavaly megjelent Sleeping Dogs olyan játék lett, ami simán képes túllépni a „GTA-klón" jelzőn, annak ellenére is, hogy tulajdonképpen nem áll messze a híres sorozat formulájától. Itt is egy bűnöző áll a középpontban és itt is egy hatalmas, szabadon bejárható város rombolható le, csak épp a sztori szerint Wei Shen beépített zsaru, aki a hongkongi alvilág gonosztevőit igyekszik lebuktatni, ha csak úgy megy, akár rossz eszközökkel is. A hosszú, kidolgozott, John Woo filmjeit megszégyenítően látványos akciójelenetekkel tarkított kínai detektívtörténetet a digitális metropolisz nyújtotta szabadság teljesíti ki, és akkor még nem beszéltünk a testre szabható járgányokról, ruhákról, na meg a programra jellemző humorról. A Sleeping Dogs nagyszerű játék, ami bőven megéri az érte elkért háromezer forintos árat, és még arra is alkalmas, hogy a PC-n valószínűleg csak nagy sokára debütáló GTA V-ig elüssük vele az időt. Ráadásul steames, tele kioldható achievementekkel, szóval maximalisták előnyben.



BORDERLANDS 2 Galaktikus bolondokháza

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **2K Games** FEJLESZTŐ **Gearbox Software**

Az Aliens: Colonial Marines óta valahogy nem emlegetjük szívesen a Gearbox nevét, holott a srácok többször sikerrel bizonyították, hogy van keresnivalójuk a piacon. A kiváló Brothers in Arms-sorozatot a szintén kooperatív játékra kihegyezett Borderlands követte, melynek második része immár közel egy esztendeje hódít az online csatatereken. Pedig viszonylag egyszerű játékról van szó: adott a gigantikus planéta, a Pandora, amit kék cicaemberek helyett mutánsok, banditák és komplett őrültek népesítenek be. A játékosok, akárcsak egy Diablóban, egy adott kaszt tagjaként erednek a planéta értékes titkainak nyomába, hogy milliónyi (szó szerint) fegyvert, tonnányi lootot és sok-sok poént bezsákolva térhessenek nyugovóra, alig várva a következő steames randit. A Borderlands 2 ránézésre FPS, valójában viszont sokkal több annál, nem véletlenül utaltunk a Diablóra. A Gearbox rajzfilmgrafikával megáldott ínyencsége nem való mindenkinek, de akit vonz Pandora őrült világa, imádni fogja a programot.

Modern nomád CRYSIS 3

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Crytek**

A Cryteket sok mindennel lehet vádolni, kezdve a fertelmes dramaturgiai érzéktől a forgatókönyvírás hivatásának meggyalázásán át egészen a buta és együgyű játékok készítéséig, de van valami, amit sosem vehetünk el tőlük: a tény, miszerint saját fejlesztésű grafikus motorjuk, a CryEngine rendre elkápráztatja a közönséget, elfeledtetve a publikummal a csapat játékkészítéssel kapcsolatos hozzáértésének hiányát. Na jó, talán nem lenne fair azt mondani, hogy a Crysis 3 rossz, épp csak faék egyszerűségű és fájdalmasan rövid shooter, mely viszont úgy néz ki, mint a világon semmi más. Akik szeretik a könnyen tanulható, agymunkát nem igénylő FPS-eket, a Crysis 3-mal is elszórakozhatnak, sokkal fontosabb azonban, hogy kellő konfiguráció birtokában a szájuk is tátva marad majd a döbbenettől. A Crysis 3 egész egyszerűen sokkolóan szép, a PC-s szuperfaj felsőbbrendűségének abszolút csimborasszója – éppen ezért minden PC-fanatikusnak látnia kell, mire képes. Ötezer forintot megéri belefektetni.

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS Kaliforgia

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Rockstar Games** FEJLESZTŐ **Rockstar North**

Mire e sorokat olvassátok, a konzolos haverok már minden bizonnyal csúcsra járatták a gunyoros vigyort és beszólásokat, amiért a pár nap múlva beeső, PC-től egy ideig még távol maradó GTA V már hónapok óta az Év játékának tűnik. Akár örülünk, akár nem, tény: a Rockstar remekműve először csak a konzolos játékosokat kényezteti, hogy később minden korábbinál szebb és teljesebb formában támadja le a PC-s társadalmat. S hogy ezt mégis honnan vesszük? Nos, a GTA: San Andreasszal is ugyanez az eseménysor játszódott le: majdnem egy teljes évig volt a PS2 exkluzív címe, és mikor már kezdtük feladni a reményt, 2005 nyarán megérkezett a számítógépes változat, aminek sikere azóta is töretlen. Ha esetleg kimaradt volna CJ gettóballadája, akkor először keverj le magadnak egy atyai pofont, másodszor pedig ruházz be az elfogadható áron kínált programba. Persze, 2013-ban már csúnyácskának fog tűnni, de mérhetetlen szabadságfaktora és hatalmas bejárható világa jó ideig garantálja, hogy nem fogod annyira hiányolni a GTA V-öt.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Resident Evil 6 (4990 Ft), **Trónok Harca: Eredet** (1990 Ft), **Deus Ex: Human Revolution** (1990 Ft), **The Testament of Sherlock Holmes** (1990 Ft), **STTC The Game 2** (1490 Ft)

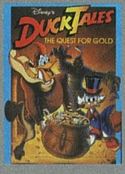
[ÍRTA STÜKI] **A DuckTales ismert és viszonylag sikeres játék volt NES-en, nem csoda, hogy most elkészült a felújított verziója. Jó alkalom ez arra, hogy megemlékezzünk egy másik DuckTales-játékról, arról, ami nálunk sokkal ismertebb volt, hiszen nem a Nintendo, hanem a Commodore platformjain terjedt el.**

A DuckTales eléggé beleégett a C64-generáció emlékezetébe, mert ők akkortájt voltak gyerekek, amikor a királyi tévé vetítette a Disney sorozatát (tessék megkérdezni egy random 35 éves embert, vérben oldódó sértésként fogja emlegetni, hogy amikor Antall József miniszterelnök meghalt, megszakították a Kacsamesék éppen futó epizódját). Persze az idősebbek nemcsak emiatt emlékezhetnek a legendás rajzfilmsorozatra, de a DuckTales: The Quest for Gold okán is. Ez a program a nintendós DuckTalestől eltérően egy minijáték-gyűjtemény volt, és a nyáron remake-elt alkotással majdnem egy időben jelent meg (1990-ben, míg a NES-es program 1989 végén).

NYUGATI DAGOBERT A KELETNEK

A játékot a nem túl jelentős Incredible Technologies fejlesztette a Disneynek, de a Quest for Gold ennek ellenére teljesen jó és vállalható program lett. A minijáték-gyűjtemény egy versenyre volt felfűzve: Dagobert bácsi és örök ellenlábasa, Kőszív Glomgold indult harcba Az Év Kacsája címért. Ezt az a szárnyas jószág kapta, aki 30 nap alatt a legtöbb pénzt kalapozta össze. A pénzgyűjtés természetesen az egyes minijátékokkal volt lehetséges, és mindegyik elvitt egy vagy több napot (a nagyobb jutalommal kecsegtető küldetések többet). Egy világtérképen lehetett követni, hogy hol milyen kalandok révén tehettünk szert kisebb vagyonra, de rögtön akadály volt, hogy odáig el is kellett jutni egy repülős ügyességi játékban, illetve, hogy Glomgold el-elhappolta előlünk a nagyobb falatokat, ha nem voltunk elég gyorsak.

A minijátékok közül volt két egyszerűbb platformjáték (az egyikben liánokon lengedezve kellett veszélyes állatokat és akadályokat kerülgetni egy dzsungelben, a másik hasonlóan ment, csak vertikálisan, mert hegyet másztunk), akadt egy labirintusos pálya, amiben némi logikát kellett használni a navigációra, és egy békés kis etűd, amiben ritka állatokat lehetett lefényképezni a dzsungelben. Ezenkívül egy egyszerű tőzsdei rész is helyet kapott a programban, ahol a gazdasági híreket figyelve megfialtathattuk megszerzett pénzünket. Aranyos kis poénként pedig bekerült Dagobert bácsi páncélterme is, ahol csukafejest ugorhattunk a pénztengerbe, és ha szerencsénk volt, találhattunk egy ritka érmét, ami még több pénzt ért (hogy egy repülőhangárnyi zsozsó birtokában Dagobert bácsi miért vág át a fél világon, hogy rongyos pár ezer dollárt keressen veszélyes küldetésekben, az maradjon a zsugori kacsák titka).



ADATOK

KIADÓ
Walt Disney

FEJLESZTŐ
Incredible Technologies

KIADÁS ÉVE
1990

PLATFORMOK
C64, DOS, Amiga

MAGTÁR AZ ARANYNAK

A DuckTales: Quest for Gold egyrészt azért volt szórakoztató, mert egy C64-es játékhoz képest sok lehetőséget nyújtott, és többféleképpen meg lehetett nyerni. Másrészt azért, mert tüneményes volt: pár villanásra megjelent benne mindenki a sorozat szereplői közül, Szaki Danitól Kvák kapitányon át a Beagle boyokig, sőt, pár konkrét epizódra is volt utalás. Arról nem is beszélve, hogy a program szép grafikával gyönyörködtetett mind C64-en, mind Amigán. Igazi családi szórakozás volt, akárcsak a rajzfilm, mint amiből készült.

AHÁNY ORSZÁG, ANNYI TILTÁS

[ÍRTA STÖKI] **Egy játék elkészülése után mindig neuralgikus pont a korhatár-besorolás. Itthon ugyan még kevésbé figyelnek rá, de a legtöbb országban egyáltalán nem mindegy, hogy a játék 12+-os vagy 15+-os kategóriába kerül, esetleg megkapja a „csak felnőtteknek" plecsnit. A fejlesztők életét olykor egészen elborult kifogások keserítik meg, máskor nagyon is érthető a tiltás oka. És persze, amit az egyik országban elviselnek, lehet, hogy a másikban nem.**

Augusztusi hír, hogy Oroszországban egy cég nem forgalmazza tovább a Company of Heroes 2-t. A játék ugyebár második világháborús stratégia, amiben nem egyszer szovjetek és nácik esnek egymásnak. Az oroszok szerint a játék rossz színben tünteti fel a felmenőiket (többek között partizánok kivégzése és civilek megölése is szerepel a játékosok repertoárjában), és azt sugallja, hogy a nácik különbek voltak. A felháborodott orosz játékosok tiltakozni kezdtek, több mint húszezren írtak alá egy petíciót, ami a Company of Heroes 2 betiltását követelte. A program ottani terjesztője, az 1C végül engedett a nyomásnak, és beszüntette a forgalmazást.

AKIKNEK SOK AZ ERŐSZAK

A fenti példa jól mutatja, hogy egy videojáték fejlesztői milyen tartalmi taposóaknákra léphetnek rá. Minden országban másra háklisak, más szempontok szerint mérlegelnek a korhatár-besorolásokat meghatározó, illetve egyáltalán a forgalmazás felől döntő szervezetek, sőt van, ahol kormányrendelet szabályozza, mit szabad és mit nem. A kulturális és történelmi különbségek kiütköznek a játékipar cenzúrájában is, erre jó néhány példát lehet még hozni a Company of Heroes 2 esetén kívül.

Németországban például szintén érzékenyek a második világháborús játékokra, csak ott értelemszerűen az erőszakos nácik szerepeltetésére. A klasszikus Wolfenstein 3D például a mai napig tiltott az országban, akárcsak a Mortyr. A német cenzorok szemében egyébként általában az erőszak a vörös posztó. A március GDC egyik paneljén Zeb Wedell, a Microsoft lokalizációs producere tartott egy érdekes előadást a témában, és listákat is mutatott arról, hogy egyes országokban mire ugranak a leginkább. Wedell a németek listájánál azt mondta, az első négy helyen az erőszaknak kellene szerepelnie, annyira érzékenyek erre. Ez ott is tetten érhető, hogy sok játék csak módosítva, vér nélkül vagy valamilyen alternatív megoldással jelenhet meg náluk. A legismertebb a

Carmageddon esete: az alapverziót betiltották, csak olyan változat jelenhetett meg, amiben vér helyett zöld trutyi folyt az elütött zombikból – emberek helyett ott élőholtakat kellett elgázolni.

Brazíliában szintén a véres jelenetekre érzékenyek egy 1999-es lövöldözés óta, amiben egy őrült megölt három embert, és többet megsebesített. Állítólag az erőszakos játékok miatt tett így, ezért rögtön betiltották a Bloodot, a Duke Nukem 3D-t és még vagy tucatnyi lövöldözős programot. Az országban még a Counter-Strike is feketelistás volt egészen 2009-ig, de még az EverQuest is szúrta a brazil cenzorok szemét. Még durvább a helyzet egy másik dél-amerikai országban, Venezuelában. Ott 2010 elején életbe lépett egy törvény, ami MINDEN erőszakos játékot betiltott; több ezer szoftvert meg is semmisítettek, felidézve a középkori könyvégetések hangulatát és szellemét.

TÖRTÉNELMI ÁTHALLÁSOK

Kínában ezzel szemben szinte mindent lehet forgalmazni, ami erőszakos, de olyan játékot nem nagyon, amiben Tibet önálló országként szerepel. Ezért tiltották be a Hearts of Iront, sőt a Football Manager 2005-öt is. A Command & Conquer Generalst

BETILTOTT JÁTÉKOK A VILÁGBÓL

Battlefield 3	Irán
Blood	Brazília
BMX XXX	Ausztrália
Call of Duty 4: Modern Warfare	Szaúd-Arábia, Egyesült Arab Emirátusok
Carmageddon	Brazília
C&C Generals	Kína
Dante's Inferno	Malajzia
Doom	Brazília
Duke Nukem	Brazília
Everquest	Brazília
Far Cry 3	Indonézia
Football Manager 2005	Kína
God of War	Szaúd-Arábia, Egyesült Arab Emirátusok
Hearts of Iron	Kína
Heavy Rain	Szaúd-Arábia, Egyesült Arab Emirátusok
Homefront	Dél-Korea
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Ausztrália
Max Payne 2	Brazília
Manhunt	Németország, Új-Zéland, Dél-Korea
Manhunt 2	Németország, Írország, Új-Zéland, Dél-Korea
Mass Effect 2 & 3	Egyesült Arab Emirátusok
Mortal Kombat	Brazília, Németország, Dél-Korea
Mortyr	Németország
Postal	Ausztrália, Brazília
Postal 2	Ausztrália, Brazília, Új-Zéland
Wolfenstein 3D	Németország

sem lehet megvenni ott, mert a helyi illetékesek szerint a hadsereg megítélése nem kedvező benne. Szintén történelmi okai vannak annak, hogy Japánban – ahol szinte minden játék megjelenhet, még a nemi-erőszak-szimulátorok is – erősen megcsonkították a Fallout 3-at. A játék több direkt utalást tartalmazott a Nagaszakira ledobott atombombára, ezek kikerültek belőle, és cakkpakk kivágták az egyik emblematikus jelenetet, a Megaton városában felrobbanó robbanó-szerkezetet, illetve az ehhez tartozó küldetéseket is. Dél-Koreában pedig a Homefront nem került boltokba, nem akarták ezzel terhelni az amúgy is feszült viszonyt az északi szomszéddal. Koreában amúgy a németekhez hasonlóan az erőszak a legérzékenyebb téma, Wedell fent említett listája szerint ezután jön a trágárkodás, a szex, majd a drog- és alkoholhasználat.

Ausztrália helyzete különleges, mert egy jogi fekete lyuk miatt nagyon sokáig nem létezett 18 éven felülieknek szóló besorolás (illetve csak a filmek esetében), így a felnőtteknek szóló játékokat kapásból betiltották. Mondani sem kell, ez a vásárlóknak nem tetszett, legemlékezetesebb megmozdulásuk a Left 4 Dead betiltásakor szervezett tüntetés volt, amelynek résztvevői zombinak öltöztek. A derék ausztrálok csak 2011 végén jutottak el oda, hogy bevezessék a 18-as karikát – azóta azért egy fokkal jobb a helyzet arrafelé. A közel-keleti országokban nem meglepő módon az iszlámmal nem szabad viccelni, illetve a meztelenség is tabu. A God of Wart például az utóbbi miatt tiltották be Szaúd-Arábiában, illetve azért, mert címében szerepelt az „isten" szó. A Call of Cuty 4: Modern Warfare pedig azzal húzta ki több arab országban a gyufát, hogy muszlim katonák hullanak benne. Wedell szerint a térségben a legszenzitívebb téma egyértelműen a vallás, azután jön a listán a szexuális tartalom, és csak harmadikként az erőszak, negyedik pedig a szerencsejáték.

ŰRROMÁNOK A MAGYAROK ELLEN

Akadnak aztán egész fura betiltások is. Indonéziában például nem lehet Far Cry 3-at kapni, mert a helyiek szerint a játék (ami egy indonéz szigeten játszódik) azt sugallja, hogy nem jó az országban élni. Brazíliában tiltott a GTA: Episodes from Liberty City – de nem erőszakos jelenetek vagy szex miatt, hanem egy brazil zeneszerző műveinek állítólagos engedély nélküli használatáért. Szingapúrban jó darabig nem lehetett forgalmazni a Mass Effectet, mert abban viszonyba lehet bonyolódni egy földönkívülivel.

Amerikáról nem esett szó még. Ott az erőszakot sokkal inkább elnézik a játékokban, mint a szexet (lásd a GTA: San Andreas körüli balhét, amit nem az erőszakosság váltott ki, hanem a Hot Coffee mod). Wedell szerint az országban a szexuális tartalomra figyelnek legjobban a cenzorok, második helyen a trágár nyelvezet áll, és csak harmadik az erőszak, amit a drog- és alkoholfogyasztás, majd a szerencsejáték követ. Az Amerikában használatos ESRB korhatárrendszert

egyébként finomították párszor az elmúlt években, és ott általában nem tiltással orvosolják a cinkes tartalmakat, hanem kivágatják a túl durvának ítélt részeket (így járt például a Witcher is).

Magyarországon tudtommal még egyszer sem fordult elő, hogy videojátékot tiltottak volna be, itthon még a sok helyen tiltólistás Manhunt 2 és a Postal-széria is kapható. A legnagyobb balhé nálunk nem is hagyományos egész estés játék körül volt, hanem a Romanii in Spatiu című amatőr román játék miatt, amire 2006 körül a mainstream média is felfigyelt. A program néhány pályáján románokat irányítva lehetett az űrben magyarokat mészárolni, ami sokaknak nem tetszett. A felháborodás hatására a fejlesztők végül kivették a magyarokat a programból.

Egy játék fejlesztésekor tehát a tervezőknek elég változatos szempontokat kell mérlegelniük, hogy ellavírozzanak az egyes országok tilalomfái között. Érdemes is végiggondolniuk ezeket, mert a tartalmi túlkapások eredménye lehet meghiúsult lokalizáció, tiltás vagy nem várt és költéses fejlesztés a finisben. Persze az is előfordul, hogy a játék lényege éppen a tartalmi túlkapás (lásd Postal), de ezek csak kivételes esetek.

Extrakarcsú, 15.6 hüvelykes,
teljesítményre kihegyezett ultrabook optikai meghajtóval!

Asus K56CB
i5-3337U processzorral és
GT 740M grafikus kártyával!
185.990 Ft

digiprime.hu
Gamer laptopok és kiegészítők
hatalmas választékban
1074 Budapest, Dohány utca 63/B * 0670/286-4298 * www.digiprime.hu

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

ALAN WAKE

➲ Helló! Probléma-aláírás:
Problémaesemény neve: APPCRASH
Alkalmazásnév: AlanWake.exe
Alkalmazásverzió: 0.0.0.0
Alkalmazás időbélyegzője: 4fd88c77
Hiba – modul neve: fmodex.dll
Hiba – modul verziója: 0.4.26.9
Erre a hibára tudtok megoldást? Rögtön az indításkor dobja ezt az fmodex.dll hibát (A gépem: HP EliteBook 8460p, i5cpu, 4gb ram, HD6470M 1GB). Köszönöm és üdv: ➲ SZV

Nem lehet, hogy a magyarítás telepítésekor rossz útvonalat adtál meg (vagy az automatikusan felajánlott útvonal néhány karakterrel eltér az igazitól)? Jellemzően ugyanis ez a probléma dobja vissza az fmodex.dll-lel kapcsolatos hibát.

➲ Sziasztok! Megvettem az előző számot, amihez az Alan Wake-et adtátok. Sok jót hallottam már a játékról, ezért alig vártam, hogy kipróbálhassam. Letöltöttem, és amikor nagy izgalommal az ikonra kattintottam, az elindulás simán ment, kiírta, hogy Press any key to continue, de amikor megnyomtam egy gombot, kijött a kékhalál. Minden esetben ez volt, amikor megpróbáltam elindítani, de ezeknél az alkalmaknál a Press any key to continue-ig se jutottam. Mindent megpróbáltam, de semmi se segített. Kérlek, segítsetek! Válaszotokat előre is köszönöm. ➲ BENDI

Kicsit, na jó nem kicsit gondban vagyok, ugyanis senkinél nem jött elő hasonló probléma, és a netes fórumokon sem találtam hirtelenjében referenciát. A tapasztalatok is azt mutatják, hogy a kék képernyő (BSOD) gyakrabban hardveres hiba (elégtelen táp, hibás memória, melegedő alkatrészek pl. CPU, GPU, illetve tuning okozza), de persze a windowsos szoftveres környezetben is lehet valami baki (régi VGA-driver, háttérben összeakadó segédprogramok stb.). A kék képernyőn feltűnő hibaüzenet és a http://tinyurl.com/m4r2737 link segítségével egyébként kideríthető, hogy mi okozza.

DARKSIDERS

➲ Helló! Megvettem Steamen a Darksiders nevű játékot. Jól futott meg minden, csak amikor letöltöttem hozzá egy magyarosítást, akkor a játékban az átvezető képeknek/videóknak a fölső része teljesen eltűnt. De a játék közben meg teljesen jó. Nem tudod, mitől lehet ez?

Amennyiben ragaszkodsz a magyarításhoz (enélkül elvileg rendben van, mint mondod), akkor a Vezérlőpultban a Programok eltávolítása menüpontnál, balra/felül kattints a telepített frissítésekre, majd keresd meg a KB2803821 jelzésűt és távolítsd el.

SW ROGUE SQUADRON

➲ Hali, Guru csapat! A StarWars: Rouge Squadron 3D-vel kapcsolatban a kérdésem, hogy hogyan tudnám normális működésre bírni 64-bites Win7-en? A segítséget előre is köszönöm: ➲ FARKAS

Kompatibilitás módban kell futtatni. Jobb egérgomb az ikonján, Tulajdonságok, itt a Kompatibilitás fül, majd a Futtatás a következő komp. módban elé pipa, alatta pedig Win XP SP2 kiválaszt. Ugyanitt a Beállításoknál a 256 szín, a 640*480 felbontás és a képi témák letiltása elé tegyél még pipát.

ASSASSIN'S CREED II

➲ Sziasztok, gurusok! Egy Ubisoft EXCLUSIVE-es Assasin's Creed II-m van, és az a helyzet, hogy már kétszer kivittem, de nem akarja megadni a UPlay pontokat. Ebben szeretném a segítségeteket kérni. Olvasótok: ➲ SANYAMAN

Elég sok embernél felmerült ez a probléma annak idején, és úgy tűnik, hogy a Ubisoft rendszerében van valami kavarás. Tehát ha felhívod a supportot (http://tinyurl.com/5t42pz), vagy írsz a http://tinyurl.com/kfygtup oldalra, akkor ők jóvá tudják írni a pontokat.

BLACK OPS 2

➲ Szia, Tika! A Call of Duty Black Ops 2-ben kérném a segítséged. Mit kell csinálni a 100% survivability rating challenge-ben? Válaszodat előre is köszönöm!

Azt jelenti, hogy nem halhatsz meg egyszer sem a Challenge teljesítése közben.

DRAGON AGE: ORIGINS

➲ Feltelepítettem a Dragon Age Originst a gépemre úgy, hogy Originről töltöttem le. Indításnál azt írja ki, hogy PhsyXLoader.dll fájl hiányzik. Egyáltalán nem értem mi lehet a baja, mert még ha DVD-ről telepíteném, de nem, mert Originről töltöm le. Ha szükséges a videokártyám egy Asus GTX 660-os, gondolom, ennek köze lehet hozzá, ja és harmadszor telepítettem újra a játékot. Válaszod előre is köszönöm. ➲ LACI

A PhysX hiányzik. Ezt kéretik letölteni (http://tinyurl.com/klvem6m) és telepíteni.

BATMAN ARKHAM ASYLUM

➲ Sziasztok! Dávid vagyok, és tudtok nekem segíteni a Batman Arkham Asylumban? Egyszerűen nem tudok továbbjutni, amikor lezuhan a lift. Felmegyek, találok egy falat, és nem tudom berobbantani, mert nincs robbanóanyagom. Ott mit kell csinálni, és hogy kell továbbjutni a lift után? Előre is köszönöm!

Nem a fal a megoldás (ide később lesz meg a szükséges eszköz), hanem visszafelé, ugyanazon a szinten fejmagasságban van egy párkány, azt kell megragadni és végigaraszolni rajta.

BLOOD BOWL

➲ Üdv! A PC Guru 12. számában (2012) a Blood Bowl Legendary Edition található. A lényeg, hogy aktiváltam a játékot Steamen, és amikor elindítom, kér egy kulcsot. DE azt már a kedves gurusok kifelejtették a kézikönyvből, hogy hol lehet ennek a kódnak utánanézni. Tehát arra szeretnélek kérni benneteket, hogy írjátok már meg, hogy hol a... van az az oldal, ahol én ezt a kulcsot megtekinthetem. Üdv.: ➲ IZÉ

Rendszeresen szerepelt a mentőövben a megoldás, sőt a weboldalon és a facebookon is közzétettük. Ámbár tény, hogy nem erre gondolna az ember, ha már alapból is volt egy szériaszám a korongon: tehát a Steam kliensben, a Játékkönyvtárban a Blood Bowlon nyomj jobb egérgombot, és a Játék CD-kulcsának megnézése opcionál található kulcsot kell a Player Key mezőbe beírni (mivel két kód is látszik itt, ezért ne az Activation, hanem a felső, „sima" karaktersorozatot használd).

MAFIA 2

➲ Sziasztok! Egyik ismerősömnek támadt egy eléggé komoly problémája a Mafia 2-vel. Ha Vito fegyvert tart a kezében, viszont nem célzunk vele, automatikusan lecseréli öklőre. Mit tehetne ez ügyben?

Vissza kellene állítani az alap billentyűzetkiosztást a játékban (default opció az irányítás beállításainál) illetve megnézni, hogy nincs-e beragadt gomb a billentyűzeten vagy az egéren...

MASS EFFECT 2

➲ Sziasztok! Meg szeretném venni az ME2-t Xboxra, és mellé beszerzek még majd MS pontokat. A baj az, hogy magyar live-os vagyok, és úgy hallottam, hogy itt nem elérhetők a DLC-k. Tudtok bármi megoldást ezek beszerzésére? (Az se baj, ha migrálni kell.) ➲ LAPOCKA

Gyanítom, minden úgy van, mint régen. Angol profillal lehet csak elérni a Cerberuson a DLC-ket, és csak ott lehet letölteni! Utána már vissza lehet magyarra migrálni,

csak ugye akkor már a letöltött tartalom legyen a gépeden.

MIRROR'S EDGE

➲ Sziasztok! Azt szeretném kérdezni a Mirror's Edge-dzsel kapcsolatban, hogy a játék DLC-je ingyenes? Ha igen, hogyan tudok hozzájutni? ➲ TOMI

Nem, nem ingyenes. 5 euróba kerül, és egyébként csak time trial mappokat tartalmaz. Az Origin Store-ból lehet tölteni - http://tinyurl.com/m4fv6su. A hivatalos neve pedig MIRROR'S EDGE PURE TIME TRIALS MAP PACK. De vigyázz, a steames verzióval ez nem kompatibilis!

➲ Kedves Guru! Megvettem a Mirror's Edge nevű játékot. Az első napokban nagyon jól ment, de ma felkeltem, játszani akartam, és játszok, aztán időnként beakad 20-30 mp-re. Miért lehet ez?

A PhysX-et kapcsold ki a játék beállításainál (főleg ATI kártyáknál okoz problémát).

MORTAL KOMBAT COMPLETE EDITION

➲ Sziasztok! A fent említett játék kapcsán szeretnék érdeklődni, ugyanis több helyről hallottam már, hogy Windows XP-n nem fut a játék. Azt szeretném kérdezni, hogy ez biztos-e, vagy esetleg nem lehet-e megoldani, hogy működjön? Választ előre is köszönöm. ➲ LOACHLAN

A hivatalos gépigényben írva vagyon, idézem: Windows XP and DirectX® 9.0c and below NOT supported. Magyarul sem az XP, sem a directx9.0c (és persze a korábbi verziók) nem támogatott. Ezt szerintem nem lehet kitrükközni. Váltani kell frissebb operációs rendszere, mondjuk Win7 64bitre (Vistára semmiképp).

XBOX 360

➲ Kedves mentőöv! Nemrég vettem egy Xbox360-at és mellé néhány játékot. A helyzet az, hogy a játékokkal nem tudok multizni. A kérdésem, hogy mit kell átállítani? Üdv: ➲ MÁTYÁS

Nos, először is kell internetkapcsolat (újabb Boxon wifi, régihez hálókábel a routerből), és ha már van net, akkor kell egy LIVE account, amivel bejelentkezel a Boxon, illetve ehhez az accounthoz kell még Gold előfizetés is (ugyanis csak előfizetéssel lehet multizni).

THE CHRONICLES OF RIDDICK

➲ Helló! A fenti játékkal az a problémám, hogy újratelepítettem a gépemen, mert nagytakarítás volt, és mikor elindítottam, egy hibaüzenettel fogadott: „Module init error". Ilyet soha nem csinált, mert egyszer már kijátszottam a játékot, és nem volt vele baj! Remélem, tudsz segíteni!
Köszönettel: ➲ F. DANI

A következőket találtam ehhez a hibaüzenethez kapcsolódóan:
- **Próbáld meg rendszergazdaként futtatni (jobb katt az ikonon, Futtatás rendszergazdaként)**
- **Telepítsd újra a játékot, és vagy az install alatt felajánlott könyvtárba telepítsd, vagy egy jóval egyszerűbb szerkezetűbe (pl. X:\Game).**
- **Nézd meg, hogy a vírusirtód nem tette-e a karanténba valamelyik fájlt, ami a játékhoz kapcsolódik.**

MASS EFFECT

➲ Szia, Tika! Egy rövid kérdésem lenne: hogy tudnám működésre bírni a Mass Effect első részét Win7-en? Egy kis kiegészítésnek: amikor elindítom a „Launchert", akkor bármire nyomok, leáll. Előre is köszönöm! ➲ ADRIÁN

Ne az Asztalon lévő parancsikonnal indítsd a játékot, hanem a Mass Effect telepítési könyvtárában (alapesetben ez a C:\Program Files(x86)\Mass Effect), tehát itt a Binaries mappában a MassEffect.exe-t keresd meg és futtasd.

SUPER MEAT BOY

➲ Minap vettem meg Steamen a Super Meat Boyt. Feltelepítettem, de amikor elindítom, sötét képernyő fogad, és azt írja ki Out Of Range. Állítgattam a monitorom felbontásait, de mindig ezt írja ki. Tudnátok segíteni? Hű olvasótok, ➲ BOTI

A Steam kliensben, a Játékkönyvtáradban a Super Meat Boyon jobb egérgomb, majd Tulajdonságok, és az Általános fülön az Indítási opciók beállítására kattints, aztán az üres mezőbe írd be, hogy "–windowed –1024x768" (idézőjelek nélkül). Ha már elindult, kiteheted teljes képernyőre (ALT+Enter).

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

➲ Sziasztok, gurusok! A fent említett Tony Hawk játékkal lenne gondom. Amikor Beverly Hillsben meg kell tanulni a Natas Spin nevű figurát, nem tudok rajta maradni és pörögni az oszlopon, csak ráugrani, de olyankor nem pörög, csak egy pillanatig van rajta és annyi... egyből leugrik. Előre is köszi!! ➲ TOMI

Ha felugrottál, akkor a spin gomb (revert, spintransfer gombok) + slide legyen egyszerre lenyomva.

EGYÉB

➲ Helló! Két kérdésem lenne.
1. Azt szeretném kérdezni, hogy Steamen megvettem a Batman Arkham City Game of the Year Editiont, és nem tudom aktiválni. Mit kell tenni Windows Live-os játékoknál ilyen esetben?
2. Nem tudom, hogy ha egy ubisoftos játékot (pl. Assassin's Creed 3 vagy Far Cry3) a Steamen veszek meg, akkor az nem befolyásolja a játék multiplayer módját ? Választ előre köszönöm.

1. **Amikor elindítod a játékot, indul vele a GfWL is. Home gombbal lenyitod, accountba belépsz (ha még nincs accountod, regisztrálsz egyet), és aktiválod a játékot a My account/Reedem code opciónál. Ha a GfWL-lel kapcsolatban bármi hibaüzenetet kapsz, akkor Vezérlőpult – Programok eltávolítása menüpont, és a Games for Windows Live klienst meg a hozzá tartozó cullangokat eltávolítod. Majd a http://tinyurl.com/m5qqeya oldalról a lap alján, a Letöltés menüpontnál töltesz le friss klienst, és telepíted.... Amennyiben az online funkciókra nincs szükséged, létrehozhatsz egy úgynevezett egyszerűsített offline profilt, a Create new profile -> create local profile (a szövegben scrollozz a kék kiemelt szövegig) lehetőséggel.**
2. **Ugyanazt kapod centire. Annyi a különbség a normál és a steames verzió között, hogy utóbbinál a Steamen keresztül indítod el, ám a Uplay kliens ugyanúgy feljön, és a multiplayer lehetőség ugyanott lesz, és ugyanúgy működik.**

STEAM

➲ Szia, Tika! Nem tudom, hogy helyesen teszem, hogy ide írok, de próba cseresznye. Szeretnék egy Steam fiókot létrehozni, de a regisztrációnál akad némi problémám. A probléma ez: a speckó számot, amit be kell írni (A%PHZ% stb...) nem fogadja el. Hiába frissítem az oldalt vagy a számot, egyszerűen a Steam kidob egy üzenetet, miszerint a szám megadásával igazolja emberi mivoltát. Felvetődött bennem a kérdés, hogy ilyenkor mit tegyek? Válaszodat előre is köszönöm: ➲ SHOTIKHAN

Esetleg Internet Explorerből megpróbálni? Egyébként nem kell ám szóközöket tenni a Captcha mezőbe, se a pontnak, vesszőnek látszó dolgokat, semmi szemetet, csak a tisztán olvasható karaktereket beírni egymás után. Amennyiben mégsem sikerül átvergődni az ellenőrzésen, töltsd le a Steam klienst a http://tinyurl.com/5v8wgl oldalról (jobb felső sarok), és a klienst elindítva alul az Új fiók létrehozására kattints (itt emlékeim szerint nincs ellenőrzés).

➲ Helló! Az a gondom, hogy a steames accomat ellopták még régebben, és csak most sikerült visszaszereznem, és mikor beléptem újra a CoD MW2 MP-be, akkor az fogadott, hogy bannolva vagyok. Nem tudok mást, csak private meccseszni. Ilyenkor mit lehet tenni? Valahogy lehet unbant kérni ilyen esetben?

Gondolom a „bannoltak" dolog az VAC (Valve Anti-Cheat) bant jelent, ilyen esetben pedig, hogy is mondjam, fellebbezésnek helye nincs, vagyis fellebbezni tudsz, de normál esetben nem adnak kegyelmet. Amennyiben volt/maradt bármi nyoma a Steam supportnál az account-lopásnak, akkor máris jobbak az esélyek, természetesen ugyanott jelentsd, és hivatkozz az előző ticketre.

➲ Sziasztok! Van egy kis problémám a Steammel. Ha letörlök egy játékot a Steamről, csak a helyi tartalmat törli, viszont a játék fennmarad a Steamen, és azt nem tudom, hogyan lehet "deregisztrálni" illetve teljesen letörölni a Steamről úgy, hogy újra kérje a telepítő kódot. Előre is köszönöm a segítséget. Hű olvasótok, ➲ LAM41

Épp a minap került ki a PGO-ra egy jó kis fejtágító a Steam működéséről, ajánlom figyelmébe mindenkinek: http://www.pcguru.hu/steam. A kérdésedre rátérve, sehogy. Épp a visszaélések megelőzése, és az accountok biztonságának érdekében minden játék csak egyszer aktiválható egy accounthoz (onnan sem eltávolítani, sem áthelyezni nem lehet).

Részletek az Xbox One APU-járól

TERMÉK NEVE **XBOX ONE** GYÁRTÓ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **2013 NOVEMBER** ÁR **499 EURÓ**

Az Xbox One-ról és a nagy hátraarcról többször volt már szó a PC Guru magazin hasábjain, de a hardveres komponensek részletezésétől eddig elzárkózott a Microsoft, s csak alapvető információkat osztott meg a publikummal, melyekből közvetve lehetett levonni következtetéseket. Nos, az árnyékkorszaknak vége, a redmondi cég a Hot Chips konferencián tartott előadásában részletezte a Jaguar chipekre épített APU specifikációit. Az ötmilliárd tranzisztort számláló, 28 nm-es, 363 mm² kiterjedésű főegység 32 MB ESRAM-ja 4x8-as csoportokban csatlakozik az IGP-hez, 256-bites buszokon. A minimális memória-sávszélesség így 109 GBs, míg a maximális a már emlegetett 204 GBs. A magok központi processzorainak Jaguar architektúrája tulajdonképpen érintetlen maradt, de az L2-es cache sebességét megnövelte a Microsoft. Emellett az új generációs Radeonokban is fellelhető IGP CU-k dupla ACE-egységgel és processzorral rendelkeznek, ami azért fontos, mert így külön ACE felel a grafikus és külön az egyéb számításokért. Az IGP-nek két setup motor is részét képzi, egy-egy tesszellátorral és két-két ROP blokkal. Az IGP 853 MHz-en jár és 1,71 milliárd poligon leképezésére képes. Az APU-ban külön segédprocesszorok dolgoznak a videoanyagok gyors dekódolásán, és a hangzásért egy SHAPE nevű alrendszer felelős. Az energiaellátásról kiderült, hogy terhelés nélkül 2,5%-os teljesítményen is elvegetál a főegység, azaz Paks leolvasztása miatt nem kell tartanunk.

Nanushka és a Samsung Galaxy

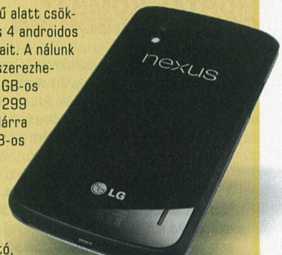
TERMÉK NEVE **NANUSHKA FOR SAMSUNG HÁTLAPOK** GYÁRTÓ **SAMSUNG** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **5990 FORINT**

A magyar Nanushka divatmárkát birtokló Sándor Szandra egyedi hátlapokat tervezett a Samsung Galaxy S4-hez. A képeken is látható dizájnalkatrészek 5990 forintos áron vásárolhatók meg a Samsung saját üzletében, a Nanushkánál és a Telekomnál, de ennél sokkal érdekesebb, hogy szeptember közepétől elérhetővé válik a Samsung Design Studio Facebook-alkalmazás, mellyel saját hátlapot tervezhetünk Galaxy SII, SIII, S4, SIII mini, Galaxy Note és Galaxy Note II készülékeinkhez. Később csatlakozik a portfólióhoz a Galaxy Ace 2 és 3, valamint a Galaxy Core és a Trend. Az így elkészített hátlapok ára 7200 és 8500 forint között alakul majd. Az applikációt be is mutatta a gyártó – igen meggyőzőnek tűnik.

Olcsóbb lett a Nexus

TERMÉK NEVE **NEXUS 4** GYÁRTÓ **LG / GOOGLE** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **199 / 249 DOLLÁR**

A Google szinte fű alatt csökkentette a Nexus 4 androidos csúcskészülék árait. A nálunk csak nehezen beszerezhető okostelefon 8 GB-os változatának ára 299 dollárról 199 dollárra esett, de a 16 GB-os modell sem kerül 249 dollárnál több. Sok egyéb régióban is 25 százalékos árzuhanás várható, és bár ez mind szép és jó, Magyarországon sajnos még mindig ritka madár a Google és az LG szerelemgyereke.



Az ASUS lecsap a Thunderbolt 2-re

TERMÉK NEVE **Z87-DELUXE/QUAD** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **2013 SZEPTEMBER** ÁR **350 DOLLÁR (NÁLUNK VALÓSZÍNŰLEG EURÓ)**

A Thunderbolt 2 interfészt az Intel még május végén mutatta be, az első olyan alaplapra viszont, ami az USB 3.0-nál is négyszer gyorsabb csatlakozókat alkalmazza, mostanáig kellett várnunk. A Thunderbolt 2 20 gigabites adatátvitele ugyanis hiába vonzó eredmény, ha a platform sokkal költségesebb az USB 3.0-nál, és sajnos a belőle következő előnyök (mint a 4K-s felbontású videó valós idejű átvitele 60 fps-sel) sem igazán részei még az alapvető elvárásoknak. Még szerencse, hogy vannak gyártók, akiket mindez nem érdekel, így az ASUS be is mutatta az első Thunderbolt 2-es alaplapot, mely a Z87-Deluxe/Quad nevet viseli. Alapvetően egy játékos igényekre (is) szabott, Intel LGA1150-es foglalatra épített lapról van szó, ami az új generációs Haswell processzorokkal érzi a legjobban magát. Csatlakozók és kiegészítők terén is minden adott az elégedett mosolyhoz: 4 db RAM slot, 3 db PCIe 3.0 x16, 10 db 6 Gbps-os SATA port, integrált IEEE 802.11ac-s wifi, Bluetooth 4.0, illetve 8-8 db USB 2.0 és 3.0 port és egy HDMI kapott helyet a deszkán. Az igazi vonzerőt viszont a két Thunderbolt 2 port jelenti, melyek papíron kisajtolják magukból a hivatalos eredményeket, és nem kevesebb mint egy tucat eszközt szolgálhatnak ki egy időben. Ráadásul visszafelé is kompatibilis, sőt, a dobozban találunk egy NFC-s kiegészítőt is, nehogy kimaradjunk a manapság divó trendekből. És hogy mindez mennyibe kerül? Nos, a szeptember végi megjelenéskor Amerikában 350 dollárról indul majd a termék.

Steve Ballmer visszavonul

Noha már bizonyára hallottátok, azért nem lenne teljes a hardverrovat, ha nem számolnánk be mi is Steve Ballmer Microsoft-vezér visszavonulásáról. A redmondi cég váratlanul jelentette be augusztus 23-án, hogy Ballmer már csak egy évig marad a cég élén, ez alatt az idő alatt megtalálják és betanítják utódját. Bár a döntés hivatalosan közös megegyezés volt, Steve Ballmert mostanában sok kritika érte a befektetők részéről, mert nem lovagolta meg az Apple és a Google indította okostelefon-hullámot.

Óriástablet a Panasonictól

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **PANASONIC** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Hosszasan lehetne vitatkozni arról, mekkora az ideális táblagépméret, de annyi bizonyos, hogy a 20 colra nem sokan voksolnának. Ezért is furcsa látni a Panasonic kísérletét, mely egy húszhüvelykes tablet, azaz akkora, mint egy monitor. Az IFA 2013-on bemutatott óriás IPS panellel készült, felbontása pedig 4K, azaz 3840x2560 – brutális. A masina ráadásul nagyon vékony, olyan, mint egy ablak a virtuális világra. A Windows 8-as készülék egyelőre kísérleti prototípus, azaz nem tudni, hogy valaha boltokba kerül-e, és ha igen, milyen áron, de az biztos, hogy technikailag döbbenetes eredményről van szó. Hasznossága megkérdőjelezhető, azonban látványnak nem utolsó a Panasonic remeke.

Új irányt vesz az AMD

Az AMD számára az idei és a 2014-es esztendő is roppantmód gyümölcsözőnek bizonyul, hisz mindkét nagy konzolgyártó (Sony, Microsoft) bizalmat szavazott a gigantikus chipgyártó Jaguar termékcsaládjának. Talán ez is közrejátszott abban, hogy a céghez közeli források a 2014-es és 2015-ös ütemterv módosításáról adtak hírt, egészen pontosan jelentős késésekről. A frissült menetrend első lépése, hogy a Radeon videokártyák új, Volcanic Islands-sorozatba tartozó generációját idén szeptember végén leplezi le a gyártó, és elsőként a csúcskategóriás Hawaii GPU köré épített modellek fognak megjelenni a piacon (minden bizonnyal horroráron). A tavaszt a Kabini APU-k újabb szériája nyitja négy- és kétmagos konstrukciókkal, noteszgépekbe és asztali PC-kbe szánt modellekkel egyetemben. A Richland APU-k utódjaiként várt Kaverik is jövőre tűnnek fel a boltokban, valamikor az első negyedév folyamán. Eredetileg idén év végén kellett volna elstartolniuk, ám elhalasztották a premiert, ami a teljes ütemtervet felborította. Így történt, hogy a Beema APU-kat legkorábban 2014 telén, de valószínűbb, hogy 2015 tavaszán látjuk majd először. Szintén 2015-ben debütálnak a Carrizo APU-k, melyek már Excavator architektúrára épülnek, illetve az egyelőre még rejtélyes Nolan APU-k. 2014 egyébként azért is fontos év, mert kivonásra kerülnek az AM3-as és FM1-es platformok – utóbbi az első APU processzorfoglalataként vált ismertté. Az információkat az általában megbízható forrásokkal dolgozó DigiTimes szállította.

Íme a Nintendo 2DS

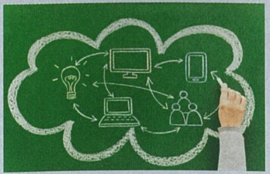
TERMÉK NEVE **2DS** GYÁRTÓ **NINTENDO** MEGJELENÉS **2013. OKTÓBER 12.** ÁR **130 DOLLÁR**

Nem vicc: a Nintendo nagyjából a lapleadásunkkal egy időben jelentette be a 2DS-nek nevezett kézi konzolt, mely egy belépőszintű masina lesz 130 dolláros áron. A gép október 12-én startol el, és azon felül, hogy nagyon csúnya, futtatja az összes DS-es és 3DS-es játékot, igaz, utóbbiakat térhatású effekt nélkül. Újdonság továbbá, hogy a 32 GB-os Wii U ára 350-ről 300 dollárra csökken, így a karácsonyi szezont már jobb esélyekkel várja a japán vállalat. Az is lehetséges, hogy a 8 GB-os Wii U gyártását leállítják, mert nem veszik elegen.

Kiderült, mi fán terem a HSA alapítvány

TERMÉK NEVE **HSA PLATFORM** GYÁRTÓ **HSA ALAPÍTVÁNY**

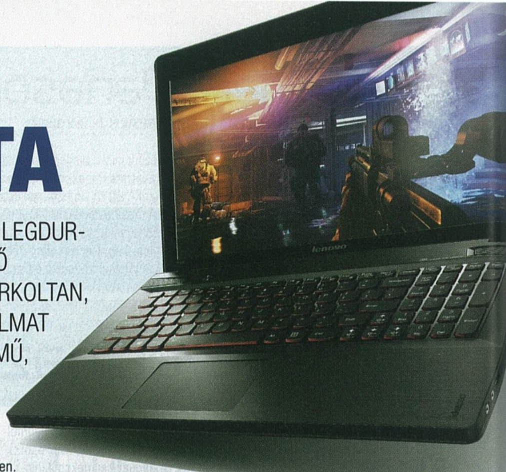
A HSA alapítvány tavaly nyári megalakulásáról a PC Guruban is beszámoltunk, a gyártók közti összefogás pedig akkorára duzzadt, hogy eljött az ideje a gigantikus kapcsolatrendszer (a Samsungtól kezdve az Ubuntun át a Sonyig 40 cégről beszélünk) céljához vezető megoldások ismertetésének. Remek alkalmat szolgáltatott hát a Hot Chips rendezvény, melyen a heterogén fejlesztői jövőképet jelentő HSA platformot három, évek óta fejlesztés alatt álló technológiával írták le. A legfontosabb ezek közül a HSAIL névre keresztelt virtuális utasításkészlet. A HSA lényege, hogy akárcsak a Java, minden létező rendszeren fusson, csak épp a teljesítményt is számításba veszik az alapítvány tagjai, így nem kell attól tartani, hogy komplett szerverparkok halnak meg egy-egy izmosabb algoritmus hatására. A HSAIL-hoz szorosan kapcsolódó memória- és a sorban álló parancsok modell külön előadást kapott, de összességében leszűrhető, hogy a gyártók célja egy átlátható, könnyen tanulható programozói platform kiépítése. Az egész HSAIL 136 utasítást tartalmaz (ez nagyon kevés), tervezésének alapjai pedig a párhuzamos konstrukciók. Ráadásul a HSA nem követeli meg új nyelvek tanulását: tökéletesen beilleszthető a Javába, a C++-ba, de még a HTML5-be is. Az egységes virtuális memória és címtér megszünteti az adatmozgatásból eredő állandó munkasrófolódást, és csak a feladatokat tarja mozgásban, rengeteg időt és energiát spórolva. A HSA tehát egy egyszerűbb, átláthatóbb jövőt vetít előre – meglátjuk, mi sül ki ebből.



Annyi a Moore-törvénynek?

A Hot Chips rendezvényen Dr. Robert Colwell is előadást tartott, hogy megjövendölje a sokszor halálra ítélt Moore-törvény végét. Colwell szerint azonban nem a fizikai korlátok állják útját a tranzisztorszám megduplázódásáról szóló jóslatnak, mert azt valahogy úgyis megkerülik a mérnökök, hanem az a tény, hogy önbeteljesítő ipari követelményként működik.

2020 körül azonban már 7 nm-es gyártástechnológiával készült egységek fogják uralni a piacot, és a gyártók rájönnek, hogy felesleges dollármilliárdokat költeni a szándékos kétszerezésre. Sokkal fontosabb tehát, hogy energiatakarékosabb chipek készüljenek, ehhez viszont búcsút kell inteni a CMOS technológiának és új utakat kell feltérképezni.



Lenovo IdeaPad Y510p

IZOMPACSIRTA

[ÍRTA **HORVÁTH PATRIK**] PRÓBÁRA TETTÜK MINDEN IDŐK EGYIK LEGDURVÁBB ÁR/TELJESÍTMÉNY MUTATÓJÁVAL RENDELKEZŐ NOTEBOOKJÁT. A LENOVO ELŐDEIVEL MÉG CSAK BURKOLTAN, AZ Y510P-VEL VISZONT NYÍLTAN A GAMER TÁRSADALMAT CÉLOZTA MEG. A RECEPTJÜK EGYSZERŰ, EGYÉRTELMŰ, ÉS IJESZTŐEN MŰKÖDŐKÉPES.

Úgy látszik, a Lenovo is belátta, hogy nem lehet szó nélkül elmenni a játékos kedvű notebookra vágyók mellett, egy komoly cégnek igenis fel kell mutatnia valamit ezen a téren is. A Dell az XPS-sel és a nem olyan rég megvásárolt Alienware márkával is jelen van, az Asusnak ugye régóta van már Republic of Gamers szériája, az MSI itthon gyakorlatilag már csak a gamer szériás notebookjaiból él, egyedül a Hewlett-Packard marad ki ebből a remek buliból. Az Y560, 570 és 580 után tavaly jelent meg a számozásával kicsit furcsának mondható Y500, amely külsőre megszólalásig hasonlít tesztünk főszereplőjére és egyben a modell utódjának is tekinthető Y510p-re. Az Y500 már egyértelműen azokat a felhasználókat szólította meg, akik szabadidejükben nem a Facebookon, hanem a Battle.net-en lógnak, az új dizájn és a szemkápráztató specifikáció pedig meg is hozta hatását, a fórumok elkezdtek megtelni Y500-ra vágyó és azt használó emberekkel.

SLI A NOTEBOOKBAN

Idén nyáron aztán megérkezett az utód az Y510p személyében, amely pont akkora ráncfelvarrást kapott belül, amelyre szükség volt ahhoz, hogy a felhajtás és az érdeklődés tovább fokozódjon. A gép megkapta ugyanis az egyik legdurvább, immáron Haswell architektúrára épülő négymagos Core i7 processzort (4700MQ), mellé 8 GB memóriát, egy 1 TB-os merevlemezt és egy olyan grafikus alrendszert, amitől mindenki leteszi a haját. Az elődben található GeForce GT 650M SLI is bámulatosnak számított, a gyártó viszont az Y510p-be az utódból vásárolt be, azaz két GT 750M-et találunk benne – igaz, léteznek olyan változatok, amelyben „csak" egy darab ilyen kártya van, ott cserébe kapunk optikai meghajtót, az ugyanis az SLI-s példányokban nincs az alapkiépítésben.

Ezt a kőkemény hardvert ventilátor legyen a talpán, amely le tudja hűteni. A készülékben lévők is dolgoznak ám keményen, de mindhiába, maximális terhelés mellett túlságosan zajosak és teljesítményük is csak arra elég, hogy a túlmelegedéstől megkímélje mind a processzort, mind a videokártyákat. Lehet persze mondani, hogy egy igazi játékos úgyis fejhallgatóval „tolja", viszont a környezetében más aligha fog ilyesmit viselni a kedvéért – mondjuk alvásidő alatt. A nagyobbik baj inkább a melegedés, azon belül is a burkolat hőmérséklete, amely a billentyűzet körül és magán a klaviatúrán is elég magas tud lenni – véleményünk szerint szélsőséges esetekben annyira, hogy az már a komfortzónát is veszélyezteti.

KIS HIBA, SOK ELŐNY

A negatívumokat a touchpaddel (vagyis, ahogy a gyártó hívja, Clickpaddel) tudjuk le, ami egy dedikált gombok nélküli változat, maga a felület alsó része szolgál bal, illetve jobb egérgombként, méghozzá elég rosszul. A fő probléma ugyanis az, hogy félig is le lehet nyomni, amit az eszköz még nem vesz kattintásnak, viszont garantáltan elmozdul annyira az ujjunk a mozdulat közben, hogy a kurzort arrébb vigyük, így fogunk az első pár perc után kedvenc gamer egerünk után kapni – amely nem is baj, hiszen akármenynyire is lenne jó a touchpad, a célközönség gyakorlatilag sose használná.

A készüléknek viszont ezen hibáin felül kizárólag erősségei vannak. Ott van rögtön a billentyűzet, amely anyaghasználatban és működésében is remek, ráadásul vörös háttérvilágítással is rendelkezik, így félhomályban se muszáj lámpát kapcsolni a WASD megtalálásához. Mindenképpen érdemes kiemelni a sztereó hangrendszert, amely remekül szól, hiába nem rendelkezik mélysugárzóval. Multimédiás noteszgépben is simán elmenne, egy gamer notebookban viszont egyenesen szenzációs, hogy erre is odafigyelt a gyártó.

Természetesen a legnagyobb szám a GeForce GT 750M SLI-vel felálló grafikus rendszer, amely 1920x1080-as felbontásban is nevetve futtat bármilyen játékot, akár élsimítással együtt. Hozzá kell tennünk, hogy már önmagában egy darab GT 750M is kategóriája egyik leggyorsabb mobil videokártyájának tekinthető, elég, ha annyit írunk, hogy az előző generációs GTX 660M-et képes itt-ott megverni – na, ebből kaphatunk kettőt, ha úgy döntünk. A második videokártya egy cserélhető modulként kerül a gépbe, így a ventilátorát nagyon egyszerűen portalaníthatjuk, illetve a Lenovo árul még optikai meghajtót, kiegészítő hűtőrendszert és második merevlemezt is, ezeket mind a másodlagos VGA helyére tehetjük – az optikai meghajtó természetesen alapfelszereltség a mindössze egyetlen GT 750M-et tartalmazó változatoknál. Rossz hír, hogy az Intel új HD 4600-as grafikus gyorsítója – amely elődjéhez képest lényegesen gyorsabb, és már egy belépő szintű GeForce tempóját is eléri – csak akkor működik, ha a készüléket megszabadítjuk a második GT 750M-től. Ha ezt nem tesszük meg, akkor az akksi üzemideje lényegesen csökken, hiszen az NVIDIA Optimus technológiája nem képes átváltani az integrált VGA-ra 2D-s használat esetén.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- CPU: Intel Core i7-4700MQ
- RAM: 8 GB DDR3-1600
- VGA: Intel HD Graphics 4600 + NVIDIA GeForce GT 750M 2 GB SLI
- Kijelző: 15,6" 1920x1080
- HDD: Seagate 1 TB 5400 rpm
- Hálózat: Realtek Gigabit LAN, Intel Centrino Wireless-N 2230 802.11n WLAN, Bluetooth 4.0
- Csatlakozók: 2x USB 3.0, 1x USB 2.0 (kikapcsolt állapotban is tölt), HDMI, kártyaolvasó
- Akkumulátor: 6-cellás 62 Wh (átlagos üzemidő: 2-2,5 óra)
- Tömeg: 2,7 kg
- Operendszer: külön vásárolható
- Garancia: 3 év
- Ár: kb. 300.000 Ft

A LEGJOBB VÉTEL?

A 15,6"-os Full HD kijelző matt bevonatot kapott (hurrá), és TN technológiája ellenére remek látószögekkel és színvilággal bír, így a dobozból kivéve is elégedettek leszünk vele. A készülékben található egy M.2 (NGFF) csatoló, amelybe SSD-t tehetünk majd, ám az Intel által megálmodott szabvány még annyira friss, hogy az ilyen csatlakozóval ellátott példányokra még picit várnunk kell.

A Lenovo egyértelműen bebizonyította, hogy igenis ki lehet hozni 300 ezer forintból egy ütős notebookot, amely igyekszik kompromisszumoktól mentes lenni, amennyire csak lehet. A hűtőrendszert és a touchpadet leszámítva az Y510p-be nem nagyon lehet belekötni, nem véletlen, hogy állandó hiánycikk a boltok kínálatában. Akik meg tudnak barátkozni a korábban említett gyengeségeivel, azoknak mindenképpen ajánlott vétel – maximalistáknak az SLI-s változat, biztonsági játékosoknak az egy videokártyás verzió, mondjuk egy kiegészítő hűtőrendszerrel az optikai meghajtó helyére.

ASUS GEFORCE GTX780 DC2OC 3GB VGA

Az NVIDIA tisztán erőfitogtatásnak szánta a GeForce GTX Titant, és az akció tökéletesre sikeredett, a Titan a mai napig a legerősebb egy GPU-s videokártya horrorisztikusan magas áron. Néhány hónappal később a Titan mintájára a „kisebb" modellek is elkészültek, melyek közül a nem sokkal 100 ezer forint felett megjelent GTX 770-et már bemutattuk. A mostani tesztben ennek a nagyobb testvére, vagyis a 700-as GeForce széria legnagyobb tagja kapta a főszerepet, méghozzá az ASUS különleges tálalásában.

Az ASUS már jó néhány generáció óta alkalmazza a DirectCU II-es hűtést, amit végül a GTX 670 Mininél újított meg némileg. Ezt az újabb dizájnt dolgozták tovább a fejlesztők a közel 200 ezer forintos GTX 780-nál is. A dupla ventilátoros felépítés egyik legújabb fejlesztése a Cooltech, ami nagyobb légszállításra képes azonos zajszint mellett. Emellett a hőcsövekkel alaposan megtámogatott hűtés legfontosabb újdonsága, hogy az előző generációs DCII-es csúcskártyákkal ellentétben a GTX 780 DC2 már csupán két kártyahelyet foglal el, így akár egy megfelelő mini-ITX házba is beszerelhetjük, ha igazán erős, mégis miniatűr PC-t szeretnénk építeni. A kártyán a GK110-es, Kepler alapú GPU dolgozik rengeteg, egészen pontosan 2304 shaderprocesszorral, 192 textúrázóval és 48 RoP egységgel – ez minden tekintetben több, mint az előző generáció csúcskártyája, a GTX 680. Ehhez kell még hozzáadnunk az átdolgozott, jobb hatásfokú Boost üzemmódot, valamint a 384-bites buszon kapcsolódó, effektív 6 GHz-en dolgozó, 3 GB-nyi GDDR5 memóriát.

9.4

Eszköz
videokártya
Info
www.asus.com/hu/
Ár
189.900 Ft

A GTX 780 nem olcsó kártya, ennek ellenére azt kell mondanunk, hogy kiváló az ár/érték aránya, ugyanis brutálisan erős – már-már a Titan teljesítményét nyújtja kb. 100 ezer forinttal olcsóbban. A teszthez használt játékok kivétel nélkül hozták a 60 fps teljesítményt maximális részletesség és képjavító eljárások mellett is (egyedül a Crysis 3-mal mértünk 56 fps-t). Egy GTX 780-nal a WQHD felbontású 27-30 colos monitorok meghajtása sem lehet gond, sőt, extrém nagy, több monitoros felbontáshoz is elegendő lehet egy GTX 780-as.

Az ASUS gyári tuningja mindenképpen üdvözlendő, hiszen garantált és „ingyen" van, ám a 941 MHz-es Boost 2.0 órajelet keveselltük – ennél sokkal többre is képes a kártya. Ezt bárki kipróbálhatja a kártyához járó tuningprogrammal, és ha szerencsés, akár a Titan teljesítményét is elérheti a GTX 780-nal. Mindehhez adott a megfelelő hűtés, így még tuning mellett sem kell aggódnunk a túlzottan magas zajszint miatt. Az ASUS GTX 780 DC2OC nem olcsó kártya, de akinek már kevés a Full HD, és legalább két évre előre gondolkodik, annak szüksége lesz ekkora teljesítményre.

LG 23EA63 MONITOR

A monitorpiac egyik fele a legújabb őrülettől, a 4K felbontástól hangos, ám a legtöbb felhasználó igazából a másik hír, a belépőszintű monitorok fejlődése kapcsán kapja fel a fejét. Noha nem ritka, hogy 25-30 ezer forintért is kapunk már monitort akár HDMI bemenettel, mindenki megtanulta, hogy ezeket jobb elkerülni, mert több generációval ezelőtti technológiára épülnek, és képminőségük messze elmarad attól, ami megfelelő lenne akár általános használatra is.

A jobb képminőséget nyújtó, de még mindig abszolút belépőszintű monitorok 40 ezer forintnál indulnak, ahol sokáig minden cég a TN paneles modellekkel igyekezett meggyőzni a felhasználókat. Ez már szerencsére lecsengőben van, amit javarészt az LG AH-IPS paneljeinek köszönhetünk. Ez a technológia ugyan nem ad több színárnyalatot, mint a TN, ráadásul valamivel lassabb is, ám a betekintési szög és a képminőség is sokkal jobb, miközben az ár azonos. Az LG fogott hát egy 23 colos AH-IPS panelt és egy letisztult, de minden tekintetben jó és szerethető monitort rakott össze. A 23EA63 először is olcsó: 46 ezer forintért egy nagyon jó képminőségű, alacsony fogyasztású, vékony monitort kapunk. A 23 colos, Full HD felbontású (16:9-es) monitor matt, ami külön jó hír, ám ennek ellenére kellően élénkek a színek és jó a kontraszt is. Az LG Borderlessnek, azaz keret nélkülinek nevezte el a dizájnt, ami csak csalással igaz, hiszen a fekete keretet és a panelt takaró felület egy szintben van, így fekete szélű képnél valóban úgy tűnhet, nincsen keret, ám valójában kb. 1-1,2 cm-re kezdődik csak a panel.

9.4

Eszköz
monitor
Info
www.lg.com/hu
Ár
46.600 Ft

Azért az olcsóság itt-ott meglátszik a dizájnon, bár ez a legtöbb felhasználót nem fogja zavarni. Például a talp végtelenül egyszerű, semmi luxus, és természetesen pivotba sem fordíthatjuk el a kijelzőt. Szerencsére a döntést meghagyták, ami hasznos. A bemenetek terén kapunk DVI-t, HDMI-t és D-SUB-ot is, a tápegységet azonban külön kell csatlakoztatnunk. A monitor alacsony fogyasztását jól mutatja, hogy a tápegység kb. egy mobil töltő méretével egyezik meg – nagyjából 29 wattos átlagfogyasztással számolhatunk használat közben. Extrákat (egyetlen fülhallgató-csatlakozót leszámítva) nem kapunk, de ezért az árért ennél sokkal több nem is várható el. 46 ezer forintért ez az LG monitor kiváló választás, hiszen jó képminőséget nyújt, keveset fogyaszt és praktikus a dizájnja is, extraként pedig VESA konzolra is felszerelhetjük.

A Samsung már beindította támadását az AH-IPS-es, olcsó monitorok ellen a hasonló tulajdonságú ad-PLS paneles, olcsóbb monitoraival, de egyelőre az LG abszolút uralja a jó minőségű, belépő szintű monitorok piacát, köszönhetően nem kis részben a 23EA63-nak.

Samsung ATIV Book 8

MINŐSÉG ÉS ERŐ

[ÍRTA HORVÁTH PATRIK] A SAMSUNG MULTIMÉDIA ÉS JÁTÉKOK IRÁNT RAJONGÓKNAK SZÁNT NOTEBOOKJA VENDÉGESKEDETT NÁLUNK EGY HÉTIG. EZALATT KIDERÜLT, HOGY A CHRONOS UTÓDJA IGÉNYEL NÉMI KOMPROMISSZUMOT, CSERÉBE VISZONYLAG SOKAT KÉPES ADNI LEENDŐ TULAJDONOSÁNAK.

A Samsung notebookjait itthon főleg a remek ár/érték mutatóval rendelkező Series 3, és a nagyon csinos és vékony Series 9 sorozatok miatt ismerik, ám a gyártó jelen van a multimédiás hordozható noteszgépek piacán is. Tavaly a Chronos névre hallgató Series 7 család megmutatta, hogy a céggel komolyan számolni kell, az utódjaként számon tartott ATIV Book 8 pedig még elődjénél is tovább megy. A mérnökök igyekeztek mindent egybegyűjni ahhoz, hogy az ínyenc, játékos kedvű felhasználók is elégedetten csettintsenek.

MIT KAPUNK?

Kezdjük ott, hogy a készülékház nagy része fémbevonattal van ellátva és elég masszívnak is tűnik, ez mindenképpen jót tesz a minőségérzetnek. A 15,6"-os kijelző matt bevonatot kapott, így kicsit sem tükröződik, ráadásul 1920x1080 pixeles felbontása is igazodik a mai trendekhez. Ami viszont egyértelműen kiemeli a mezőnyből, az az IPS technológia, így egyszerre kapunk szuper széles látószögeket és remek színeket. A hardverrel se bántak szűkmarkúan a Samsungnál, hiszen a processzor szerepét egy Ivy Bridge alapú négymagos Intel Core i7-3635QM, a videokártyáét pedig – az integrálton felül – egy Radeon HD 8870M tölti be. Utóbbi a középkategóriába tartozik, és 1920x1080-as felbontás mellett is képes futtatni a közelmúltban megjelent játékokat, többségüket akár maximális részletességgel is. A 8 GB rendszermemória mellé kapunk még egy brutális kapacitással rendelkező nyolccellás akkumulátort, amellyel méréseink alapján akár 5 órát is elketyeg a masina átlagos használat és közepes fényerő mellett. Az adatok tárolására egy 1 TB-os merevlemez áll rendelkezésre.

ZAJBAN NAGY

Sajnos a brutális hardverrel nehezen birkózik meg a hűtőrendszer. Normál használat mellett az ATIV Book 8 többnyire csendben van, és a főbb alkatrészek sem melegszenek fel 50-55 foknál jobban. Abban az esetben viszont, ha ki akarjuk használni a benne rejlő erőt, elég hamar elkezd felkúszni mind a ventilátor fordulatszáma, mind a processzor és a videokártya hőmérséklete. Az, hogy képesek voltuk elérni a 100 fokot, közel sem akkora probléma, mint az, hogy huzamosabb játék után a billentyűzet és annak környéke már-már kellemetlenül képes felmelegedni, a kijelzőhöz közeli rész pedig, ahol a hangszórók bújnak meg, kifejezetten kerülendő.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

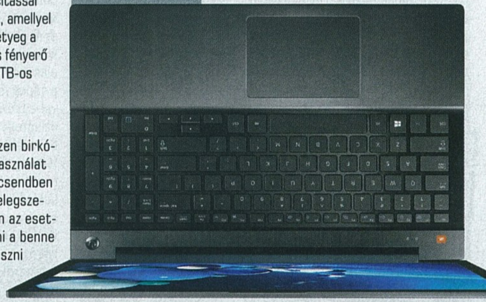
- CPU: Intel Core i7-3635QM
- RAM: 8 GB DDR3-1600
- VGA: Intel HD Graphics 4000 + AMD Radeon HD 8870M 2 GB
- Kijelző: 15,6" (1920x1080, matt, LED, IPS)
- HDD: Seagate 1 TB 5400 rpm 8 MB SATA-II
- LAN: Realtek PCI-E Gigabit Ethernet
- WLAN: Intel Centrino Advanced-N 6235 802.11n
- Csatlakozók: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI, kártyaolvasó
- Akkumulátor: 8-cellás 91 Wh
- Tömeg: 2,54 kg
- Oprendszer: Win 8
- Garancia: 2 év
- Ár: kb. 330.000 Ft

Ha már szóba került a hangszóró, érdemes pár szót ejteni róla, ugyanis nem átlagos megoldásról van szó. A sztereó hangszórópárt a JBL szállítja a Samsungnak, és ezt a gyártó büszkén hirdeti a készülékházon is. Nem véletlenül, ugyanis a rendszer piszkosul jól szól, és nem csak notebookos mércével mérve. Az etalonnak tekinthető Asus SonicMaster Pro mögött nagyjából pont annyival marad le, amennyivel az többet tud: egy mélynyomóval. A tartományok tiszták és torzításmentesek, külön mélysugárzó híján is hallunk némi alacsony frekvenciás hangot, és a hangerejére se lehet panasz, ráadásul torzításra sem igazán hajlamos.

AZ ATIV BOOK 8 NEM OLCSÓ MULATSÁG, DE AZ KÉTSÉGTELEN TÉNY, HOGY CSERÉBE VALÓDI MINŐSÉGET ÉS SZAVATOSSÁGOT KAPUNK

A KÉZNEK KELLEMES

Ami a beviteli eszközöket illeti, a klaviatúra a gombok magas nyomáspontját és a kisméretű kurzorbillentyűket leszámítva elég kellemes darab. Az alátámasztása kitűnő, a vékony gombok ugyan megszokást igényelnek, de utána elég gyorsan és pontosan lehet gépelni rajta, ráadásul a billentyűzet háttérvilágítása négy lépcsőben is állítható, valamint a rendszerre is bízhatjuk mindezt a külső fényviszonyoktól függően. A touchpad is a jobbak közül való, és bár dedikált gombokat nem kapott, ennek ellenére viszonylag kényelmesen lehet kattintani vele a hasznos felület alsó részének lenyomásával. Érzékenysége pont megfelelő, a kellemes tapintású műanyagon pedig csak úgy siklik az ember ujja.



Természetesen a csatlakoztathatóságról sem feledkeztek meg a mérnökök, USB portból összesen négyet kapunk (melyből a bal oldali kékek a legújabb 3.0-s szabványt is támogatják), a kép továbbítását külső kijelzőre pedig HDMI-n keresztül oldhatjuk meg. Bár a típusból létezik érintőképernyős változat is, amely egy fokkal gyengébb videokártyával rendelkezik, ezt a verziót – egyelőre – nem kapni itthon, és nem is igazán látjuk értelmét a piacra dobásának.

Az ATIV Book 8 NP870-es változatát jelenleg 330 ezer forintért lehet megvásárolni, ami azért egy picit sok, még akkor is, ha Full HD IPS kijelzőt és erős hardvert kapunk a pénzünkért, hiszen a hűtés elégtelensége igencsak ront az összképen. Ettől függetlenül, aki jó minőségű kijelzővel szerelt erős notebookra vágyik, annak mindenképpen érdemes egy próbát tennie a Samsung legújabb üdvöskéjével, főleg, hogy az árban a Windows 8-as operációs rendszer és a 2 éves jótállás is benne van.

IRÁNYÍTSD A MOBILODAT A GÉPEDRŐL

Az ATIV Book 8 rendelkezik egy saját fejlesztésű, SideSync névre hallgató alkalmazással is, amellyel androidos okostelefonunkat tudjuk kezelni, miután USB kábellel a számítógéphez csatlakoztattuk. A Screen Sharing segítségével megjeleníthetjük Windows alatt a mobiltelefon kijelzőjét, így a számítógépen is tudunk navigálni, ami viszont érdekesebb, az a másik fő funkció, melynek segítségével a notebook klaviatúráját használhatjuk szövegbevitelhez, így nem kell az érintőkijelzőn pötyögni, ha hosszabb chatelésbe vagy hasonlóba kezdenénk.

SAPPHIRE RADEON HD7730 1GB VGA

Sorra jelennek meg a csúcskategóriás, 100-200 ezer forintos videokártyák, ám a titánok ádáz harcát a legtöbb felhasználó csak távolról figyeli, akár egy cirkuszban. A valóság sokkal közelebb van a 30-60 ezer forintos videokártyákhoz, amivel a gyártók is tisztában vannak, ezért a verseny a vásárlók kegyeiért ebben a szegmensben is legalább olyan kiélezett, mint a csúcskategóriában.

És harmadikként vannak azon kispénzű, de nagy játékigényű felhasználók, akik a 15-30 ezer forintos videokártya-felhozatalból választanak maguknak VGA-t a következő 1-2 évre. Nos, ebben a kategóriában a legjobb vétel már nagyon régóta a Radeon HD7750, ami abszolút nem új kártya, ám a folyamatos árcsökkentéseknek hála mind a mai napig tartja pozícióját. Az AMD most úgy találta, van még hely a piacon egy olcsó kártyának, ami egy leheletnyit lassabb a HD7750-nél, egy kicsivel gyorsabb a processzorba integrált GPU-knál, az ára pedig van olyan vonzó, hogy sokan fogják ezt választani a nagyobbik testvér helyett. Így született meg a Radeon HD7730, amiből a Sapphire alapkiadása járt nálunk.

8.2

Eszköz
videokártya
Info
sapphiretech.com
Ár
18.500 Ft

Az olcsó kártya egy HD7750 nyáklapját örökölte meg, az egyedi Sapphire hűtés pedig két kártyahelyet foglal el, ami a zajszintet tekintve jó hír, ám a szerelhetőséget lerontja. Jobb lett volna, ha low profile-os, de csendes, egy kártyahelyes hűtést kapunk, így sokkal több miniatűr gépbe beszerelhető lenne, ám így éppen annyi helyet követel magának, mint egy sokkal erősebb, mégis alig drágább HD7790.

A szokásos Catalyst driver telepítése után nekifogtunk a tesztelésnek, ahol a 720p-s felbontást állítottuk be alapértelmezettnek. Szerencsére viszonylag jó eredményeket kaptunk, és sikerült minden játéknál némi finomhangolás után elérnünk úgy a 30 fps teljesítményt, hogy a látvány sem volt a legrosszabb, sőt, néhol még egy alapszintű élsimítás is belefért. Mivel a legtöbb monitor ma már Full HD-s, megnéztük, natív felbontás mellett mire képes a HD7730. Sajnos több játéknál is alacsony részletességre kellett váltanunk a játszható sebességhez, az élsimításról le kellett mondanunk, és így sem volt meg mindenhol a folyamatos, akadozás nélküli 30 fps. Jó hír viszont, hogy a hűtés csendes volt és elegendő ehhez a GPU-hoz.

A HD7730 valóban erősebb, mint bármelyik integrált GPU, de nem annyival, hogy megérjen 18-19 ezer forintot. Ezért az árért a kártya valóban olcsóbb, mint bármelyik HD7750, de nem annyival, hogy megérje ezt választani. Ha ezt a két konklúziót összevonjuk, jól látszik, mi a bajunk a HD7730-cal: valóban oda való, ahová célozták, de ott nem érdemes VGA-t vásárolni. Akinél minden fillér számít, maradjon meg az integrált GPU-nál, aki pedig játszani is szeretne, gyűjtsön még háromezer forintot és vegyen egy HD7750-et (GDDR5-öset!), vagy plusz 10 ezer forintért még inkább egy HD7790-et, amivel natív Full HD felbontásban játszhat még 1-2 évig.

KINGSTON MOBILELITE WIRELESS

Divat manapság a miniatűr mobil eszközöket „szexinek" nevezni – nos, ez a Kingston MobileLite Wirelessre (MLW) egyáltalában nem igaz, de nem is ettől érdekes.

A miniatűr (125x60x17 mm), mindössze 98 grammos eszköz egy 1800 mAh-s, Li-Polymer mobiltöltőt, valamint SD kártyahelyet is kapott, amibe szinte bármilyen SD, SDHC vagy SDXC kártyát (mSD-t is!) beletehetünk, sőt, USB-kulcsot is kezel. Amint a bekapcsoló gombot megnyomjuk a doboz oldalán, felvillan a kék LED, innentől pedig az MLW wifiközpontként és repeaterként üzemel. Legyen az akár táblagép, akár telefon, az ingyenes app telepítése után felkapcsolódhatunk a MobileLite wifihálózatára, és az SD kártya vagy USB-kulcs teljes tartalmát elérjük mobilunkon. A készülék képes streamelni képet, zenét és videót is telefonunkra vagy táblagépünkre, sőt, egyszerre akár három készülékkel is használhatjuk. Az üzemidő a gyártó által mérve nagyjából öt óra, ami persze nem igaz abban az esetben, ha közben mobilkészülékünket töltjük is erről az eszközről.

A teszt során kellemes meglepetés volt, hogy a Kingston sokat fejlesztett a közel 1,5-2 éve megjelent Wi-Drive-nál megismert szoftveren, így az MLW a FAT és FAT32 mellett az NTFS és exFAT fájlrendszerekkel is megbirkózik. Az első kapcsolódás után érdemes azonnal aktiválni a WPA2 titkosítást és beállítani a helyi wifihálózatot is, így egyszerre lesz internetelérésünk és hozzáférésünk az MLW-hez.

8.9

Eszköz
töltő/adattovábbító
Info
kingston.com/en
Ár
13.100 Ft

A wifi N szabványú, ami a Full HD filmek továbbításánál fontos. További hasznos szolgáltatás, hogy nem csupán olvasni engedi az MLW az SD kártyát, hanem például a mobilunkkal készített fotókat, videókat is átpakolhatjuk a memóriakártyára, ami nagyon hasznos funkció utazás során. A támogatott formátumok javarészt a mobilkészüléktől és annak operációs rendszerétől is függnek, de az alapvető fájlformátumokat mind kezeli a MobileLite Wireless. Ha nincsen app (például WP8), webszerverként jelenik meg a böngészőben az SD kártya, így bármilyen készüléken elérjük fájljainkat, sőt, a streamelés is tökéletesen működik. A Kingston jó irányba lépett tovább a Wi-Drive-tól, a MobileLite Wireless egy abszolút hasznos és jó funkciókkal felszerelt eszköz, ami különösen zárt, mSD kártyával nem bővíthető eszközöknél jelent nagy segítséget. Tudásához mérten ára is barátságos, bár persze ehhez még hozzá kell számolnunk az SD kártya árát is. A dizájn egy kicsit sutára sikerült, és sokkal lelkesebbek lennénk, ha az adatátvitel gyorsabb lenne, na meg ha az 1800 mAh helyett minimum dupla kapacitású akkumulátort kaptunk volna, ami már egy tablet feltöltéséhez is elegendő lenne.

GURU ÁLOMPC

ROBBANÁS ELŐTT

Ne tévesszen meg senkit, hogy nem sok minden változott augusztusban a hardverpiacon – a kulisszák mögött lázas a készülődés a hardvergyártóknál éppúgy, ahogy a játékfejlesztőknél. Szeptember legelején megérkezett a legújabb Intel processzorcsalád, ami elsőre nem tűnik naprakész technológiának, mégis a legerősebb asztali PC-t építhetjük belőle – csillagászati áron. A videokártyák piacán se dőljünk be a nagy csendnek, hiszen az NVIDIA 700-as szériájára szeptember végén - október elején érkezik az AMD válasza, ami az előzetes hírek szerint akár 30-40%-kal is gyorsabb lesz, mint az általunk is istenített, de megfizethetetlenül drága GeForce Titan. És végre megmozdul az SSD piac is, jönnek az új modellek és új vezérlők, vagyis lesz miért gépfejlesztést kérnünk idén karácsonyra is. Már csak abban reménykedünk, hogy ehhez barátságosan alacsony euróárfolyam is érkezik hamarosan (bár erre azért nem vennénk mérget).

BASIC

Ősszel az Intel beindította a Haswell alapú, immáron LGA-1150-es Core i3 és Pentium gyártósorokat is, de ezek árban és nagyjából teljesítményben is megegyeznek az Ivy Bridge-re épülő, olcsó és középkategóriás CPU-kkal, így egyelőre nem éreztük szükségét annak, hogy platformot váltsunk Basic konfigunknál. A merevlemezt azonban lecseréltük, és már 1 TB-os modellt szereltünk be, amire bizony szükségünk is lesz. A házat is leváltottuk, méghozzá egy M-Tech FM12A-BK-ra, ami ugyan nem olyan jó ház, mint a Fractal Design Core 1000, de jól néz ki, és feleannyiért beszerezhető.

Alaplap	ASRock B75 Pro3-M	16.400 Ft
Processzor	Intel Pentium G2140	22.800 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× CSX 2 GB DDR3-1600MHz	11.600 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD7790 1 GB	33.000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	15.700 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	M-Tech FM12A-BK	5.000 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	9.400 Ft
Összesen		118.200 Ft

GAMER

Az AMD tíz körömmel tartja pozícióját a középkategóriában, ám a felújított processzormodellekkel kissé kusza lett a kiváló ár/értékű CPU-k mezőnye. Az FX-6300 nem a legújabb példány, de továbbra is nagyon erős, és játék PC-hez is kiváló választás. Ugyanakkor, ha még egy kicsit többet tudunk CPU-ra szánni, érdemes inkább rögtön az FX-8320-at választani, ami 8-magos, és még erősebb VGA-kat is képes meghajtani. Mindehhez egy sokkal erősebb, ám továbbra is csendes hűtőt választottunk, amivel akár némi tuning is megoldható. SSD-t nehéz ajánlani, hiszen ma már minimum a 120 GB kapacitás kellene, ám ez 25-30 ezer forinttal megdobná a végösszeget, ami nagyon sok.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	23.600 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	28.900 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	5.800 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 KIT	18.200 Ft
Videokártya	ASUS GTX660 Ti DC2 2 GB	58.000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	15.700 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	10.900 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.000 Ft
Összesen		178.400 Ft

ULTRA

Már múltkor váltottunk Haswell platformra az Ultra konfigurációnál, amihez még jó darabig ragaszkodni is fogunk, hiába jelentek meg az LGA2011-es Ivy Bridge-E processzorok. A videokártyát múlt hónapban cseréltük, ráadásul ezúttal egy kicsit olcsóbb is lett a GTX 770. Amíg az AMD új generációs kártyái nem bizonyítanak, egészen biztosan kitartunk e mellett is, hiszen két évre minimum elegendő teljesítményt szolgáltat egy GeForce GTX 770, legyen szó bármelyik játékról, akár Full HD felbontásban is. Akinek a 330 ezer forintos vételár kifizetése után még mindig marad valamennyi a zsebében, válasszon inkább már 250/256 GB-os SSD-t, mert a játékok telepítésével hamar kifogyunk a 128 GB tárhelyből.

Alaplap	ASUS Gryphon Z87	42.200 Ft
Processzor	Intel Core i5-4670K	57.600 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	12.800 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 KIT	18.200 Ft
Videokártya	Gigabyte GV-N770OC 2 GB	107.400 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	22.000 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Pro 128 GB	32.900 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	CORSAIR Carbide Series 200R	16.500 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	17.700 Ft
Összesen		331.600 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Végre valami megmozdulni látszik a 2,5 colos SSD-k piacán (is), ugyanis a cégek újabb modellekkel jelentkeztek, illetve egyre többet hallani a SandForce új generációs vezérlőjéről is. A Samsung továbbra is saját belsővel szereli SSD-it, és a szimpla 840-es, valamint a Pro változat közé behozta az új Evo szériát. Az Intel a 335-ös családdal újított, ami továbbra is a SF-2281-es chipet használja, akárcsak a Kingston KC300-asok, amik elérhető áron kínálnak megbízhatóan jó teljesítményt. A legjobb vétel mégsem változott: A V300-as Kingston SSDNow továbbra is a legjobb áron beszerezhető, már elfogadhatóan gyors és megbízható SSD a piacon.

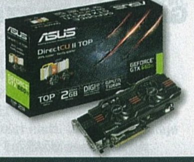
KINGSTON
SSDNOW V300 120 GB
23.300 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 Pro 256 GB 55.800 Ft

VGA

Októberben érkezik az AMD új csatársora, ám addig még rengeteg ideje van az NVIDIA-nak, hogy rávegye a játékosokat a videokártya-cserére. Ehhez a legerősebb fegyvert, az árcsökkentést vetette be, ami a Gamer és az Ultra konfigunknál is jól látható. A GTX 660 Ti álomáron, 60 ezer forint alatt a miénk lehet, ráadásul a DC2 hűtéssel szerelt ASUS változat. A GTX 770 új kártya, mégis sikerült a már amúgy is jó árát egy kicsivel lejjebb szorítani. A belépőszinten ugyanakkor még mindig az AMD a jó választás, név szerint a HD7790, aminek már van elég ereje ahhoz, hogy szinte minden játékot meghajtson élvezhető sebességgel, Full HD felbontásban.

ASUS GTX 660
TI-DC2-2GD5
58.000 Ft



ALTERNATÍVA Gigabyte GV-N7700C 2 GB 107.400 Ft

MONITOR

Külföldön már kaphatók az első 4K-s monitorok, amelyeket az asztali PC-knél lehet kihasználni. A nagy felbontású asztalon rengeteg ablakot elpakolhatunk, megfelelő SLI vagy CrossFireX kiépítéssel pedig a játékokat is élvezhetjük 4K felbontásban. Ezzel szemben tévéadás még nem érhető el 4K felbontásban, ahogy filmeket sem vehetünk, a Full HD-s Blu-ray felskálázása pedig nem ugyanaz a képminőség. Persze sokkal egyszerűbben és olcsóbban is lehet ekkora felbontású kijelzőnk – vásároljunk 3 vagy 4 azonos monitort, és kössük őket a videokártyánkra. A GeForce és Radeon driverei is képesek a monitorokat összekapcsolni, és egyetlen, nagy felbontású kijelzőfalként üzemeltetni.

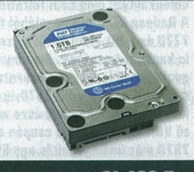
LG
23EA63
46.200 Ft

ALTERNATÍVA Samsung S27C750P 96.700 Ft

MEREVLEMEZ

Már úgy tűnt, megállnak a HDD-árak, ám szerencsére ismét egy leheletnyit olcsóbb lett néhány modell. Ilyen az 1 TB-os Western Digital Caviar Blue is, amit belépőszintű és közepes konfigunkba is választottunk. Ugyan SSD sebességet nem kapunk, de megbízható, 7200 rpm-es HDD-re telepíthetjük a rendszert, amin elférnek a játékok és egyéb fájljaink is. Ha később SSD-re váltunk, ez a merevlemez kiváló szolgálatot fog tenni másodlagos tárolóként is. A nagyobb kapacitású modelleknél egyre jobb forint/GB mutatója van a 3 TB-os HDD-knek, azonban figyeljünk, hogy oprendszerünk és PC-nk BIOS-a is támogassa a nagy kapacitású tárolókat.

WD
Caviar Blue 1 TB
15.700 Ft



ALTERNATÍVA WD Caviar Green 3 TB 31.400 Ft

ALAPLAP

Az alaplapoknál a kínálat szédítően nagy, a szolgáltatások tengerében könnyű elveszni, és az árkülönbségek is hatalmasak. Felesleges szolgáltatásért ne fizessünk, viszont a kodekek minőségére figyeljünk. Ilyen például a LAN, amiből érdemes Intelt választani, valamint a hangkodek, ahol a Realtek ALC1150 a legújabb és legjobb hangminőséget nyújtó, de még olcsó megoldás. A méretnél sem kell mindenáron az ATX-hez ragaszkodni, mert már egy micro ATX-es modellen is megkapunk minden szükséges szolgáltatást, és még a bővítés sem lesz túl nehéz feladat. Aki olcsó Haswell-alapú rendszeren töri a fejét, várja meg a H és B szériákat, amik a Z87-nél sokkal olcsóbbak lesznek..

ASROCK Z77
EXTREME 4-M
27.900 Ft

ALTERNATÍVA ASUS Maximus VI Hero 57.100 Ft

PROCESSZOR

Már küszöbön a Core i3 és Pentium osztályú Haswell CPU-k piacra lépése, ám ezekkel párhuzamosan még jó darabig megkapjuk majd az LGA-1155-ös, Ivy Bridge-alapú olcsó Intel CPU-kat is. A legnagyobb előrelépés itt az erősebb integrált GPU, illetve néhány feladatspecifikus kiegészítés. Az olcsó LGA-1150-es alaplapok megjelenésével a platformköltség sem sokkal magasabb, mint az eggyel régebbi generációnál, de azért akinek minden forint számít, jobban kijön egy LGA-1155-ös rendszerrel. Ha még külön VGA-t is beszerel, nem fog számítani a jobb integrált VGA sem, arra azonban figyeljen, hogy az alaplap minimum B75-ös chipkészletre épüljön (semmiképp se H61-re).

AMD
FX-8320
38.700 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4670K 57.600 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFEJLESZTÉS

Helló! A számítógépemet akarom fejleszteni, de nem tudom, mi érné meg, ezért a segítségeteket kérném. A jelenlegi konfigom:

Alaplap: Asus M5A97
Processzor: Amd Athlon II x3 455
Memória: 4 GB DDR3
Videokártya: MSI 5850 Twin Frozr II 1GB GDDR5
Táp: Corsair 650W

Azt szeretném, hogy a jövőben is tudjak med-high-on játszani az újabb játékokkal. Én a memóriát, processzort és a videokártyát szeretném fejleszteni. A költségvetésem kb. 70 ezer forint. Azt szeretném kérdezni, hogy ti mit cserélnétek ki? Válaszotokat előre is köszönöm: **SOMA**

Kedves Soma!

Lehet, hogy meglepő lesz, amit írok, de én a videokártyát még nem feltétlenül cserélném le. A Radeon HD 5850 nagyjából félúton van a HD 7770 és a HD 7790 között, ezek ugye jelenleg is kapható termékek. Amennyiben lényegesen gyorsabb videokártyát szeretnél, véleményem szerint legalább a HD 7870-ig el kellene menni, hiszen nyilván nem egy évre vennéd a következő VGA-t. A probléma csupán annyi, hogy a HD 7870 már önmagában is egy 55 ezer forintos tétel, így ha a HD 5850-et nem tervezted eladni, akkor a kereted nagy részét már el is lőtted (a HD 5850-ek egyébként 20-25 ezer forint körül mennek a használt piacon). Én úgy gondolom, hogy a mostani videokártyádban van még tartalék, amely egy jóval gyorsabb processzorral elő is csalogatható. A hárommagos Athlon II pár évvel ezelőtt egy okos, költséghatékony megoldás volt azok számára, akik nem akartak egy vagyont elkölteni processzorra, mára viszont a belépő szintű modellekkel is alig tud labdába rúgni. Jó hír viszont, hogy az alaplapod támogatja a legújabb AMD CPU-kat is, ha felteszed a legújabb BIOS-t, amelyet a gyártó honlapjáról könnyedén elérsz. Ennél fogva én elsősorban egy új FX-6350-re (34 ezer forint) vagy FX-8320-ra (38 ezer forint) szavaznék, a mostani processzorodat pedig elpasszolnám olyan 10 ezer forint körül. A memória upgrade remek ötlet, én is ajánlottam volna, ha nem említed meg. Egy évvel korábban bátran ajánlottam volna a 16 GB-ot, de a mai árak mellett elég lesz a fele is. Amennyiben a 4 GB 2x2-es kiszerelésben van, úgy szintén 2x2-t érdemes venni mellé, bár később az eladhatóságot jelentősen rontani fogják a kis kapacitású modulok. Ha számolgatunk, tulajdonképpen a VGA csere is beleférhet a büdzsébe, de ahhoz előbb el kell adni a mostanit, különben átmenetileg túlfutnál a kereten. Én mindenképpen a processzorfrissítéssel és a memória upgrade-del kezdenék, és ha ezek után kevésnek érzed a változást, csak akkor foglalkoznék a videokártyával.

MELYIK KONZOLT VÁLASSZAM?

Szia! Nagy döntés előtt állok, és szeretném kikérni a véleményeteket, esetleg tanácsotokat. Az az igazság, hogy eddig nagyon PC-s voltam, de végre rászántam magam, hogy vegyek egy konzolt, de nem tudom eldönteni, hogy PS3-at vagy Xbox 360-t vegyek. Hallottam mindkettőről jót is, rosszat is, de nem tudok dönteni, és szeretném a tanácsotokat kérni. A válaszotokat előre is köszönöm.Üdv.: **CSABI**

Kedves Csabi!

Le kell, hogy lombozzalak, ugyanis konkrét választ nem tudunk adni. Ennek egész egyszerű oka van, sosem volt Xbox 360-am, ellenben hosszú évek óta PS3 tulajdonos vagyok. Mindenekelőtt tekintsd át a játékfelhozatalt, és gyűjtsd ki az általad kedvelt és ajánlott darabokat, majd nézd meg, melyik platformra hány címet írtál fel, ez lehet mondjuk egy kiinduló pont. Ha multiplatform címek is szerepelnek rajta, akkor érdemes megjegyzésként odaírni, ha valamelyik platformon jobban fut (gyorsabban, szebb grafikával, stb.) az adott szoftver. Legjobb tudomásom szerint ahhoz, hogy demókat és hasonló ingyenes dolgokat letölts Xboxra, továbbra is Live előfizetéssel kell rendelkezned, amely pénzbe kerül, ugyanez például a Sonynál ingyenes. Sajnálatos tény, de meg kell említeni, hogy a Microsoft konzolját megjelenése után nem sokkal már fel tudták törni, és azóta gyakorlatilag nagyon kevés olyan tulaj van, aki az ingyen játék reményében nem fizet ezért a szolgáltatásért valamelyik konzolos boltban. Bár a PS3-ra is létezik ma már törés (fogalmam sincs, mennyire macerás, sosem érdekelt), a Sony konzoljainak többsége gyári szoftverrel fut. Ez utóbbi azért lehet fontos, mert így a tulajdonosok megveszik a játékokat, amelyek utána visszaszivárognak a használt piacra, és így olcsóbban is hozzá lehet jutni mindenhez, ha nem a megjelenés első két-három hónapjában szeretnél játszani valamivel. Természetesen Xbox 360-ra is elérhetők használt játékok (az ismeretségi körömben több olyan tulajdonos is van, akinek még érintetlen az X360-a), de arányaiban sokkal könnyebb PS3-ra megtalálni bármit használtan, mint Xboxra. Sokaknál vízválasztó volt a zajszint és a kontroller is. Bár a legújabb X360 Slim már egész csendesnek tekinthető, a korábbi, vastagabb verziók hangos hűtéseikről és aránytalanul nagy tápegységeikről váltak hírhedté. Ezzel szemben a PS3 valóban halknak tekinthető, kivéve az első generációt (20 GB, 60 GB), de azokból úgyis csak elvétve van egy-két darab a használt piacon. Meg kell jegyeznem ugyanakkor, hogy én a 80 GB-os „fat" (régi, vastagabb) kiadással és a most kifutott 320 GB-os „slim" verzióval sem vagyok maradéktalanul megelégedve, ugyanis mindkettő zajosabb, mint a 2007-es 40 GB-os „fat" volt. A kontrollerek közötti különbség elsősorban a bal oldali joypad elhelyezésében merül ki, de fogásra is jelentősen eltér a Sony és a Microsoft megoldása, érdemes a nagyobb áruházakban tenni mindkettővel egy próbát. A vásárlással viszont mindenképpen megvárnám az ősz végét, hiszen akkor jelenik meg mindkét gyártó új konzolja, amely lejjebb szoríthatja az árakat, illetve ki lehet majd fogni jó áron használt darabokat azok miatt, akik váltani akarnak, és minél hamarabb pénzt szeretnének látni korábbi generációs darabjaikért.

LAPTOPFEJLESZTÉS

Már meglévő Asus U36S laptopomat szeretném fejleszteni videokártya terén, és ha szükséges, a hűtést is. Ha ez lehetséges, akkor milyen mértékben és mennyiért? Elsődleges cél a játékélmény javítása lenne. Válaszotokat előre is köszönöm! Hű olvasótok: **BOTOND**

Kedves Botond!

Az a szomorú hírem van, hogy se a videokártyát, se a hűtést nem nagyon fogod tudni cserélni. Külföldi fórumokon se találtam példát a VGA cseréjére, pedig voltak jó páran, akik érdeklődtek iránta. Ami a hűtést illeti, elképzelhetőnek tartom, hogy találsz valahol egy hasonló fizikai paraméterekkel rendelkező ventilátort, mondjuk magasabb fordulatszámmal, ez esetben egy szervizben ki tudják neked cserélni, de egyszerűbb, ha simán portalanítod a gépet.

NOTEBOOK JÁTÉKRA

Szia! Azt szeretném kérdezni melyek azok a laptopok, noteszgépek melyek alkalmasak arra, hogy a Sims 3-at és annak kiegészítőit, a különböző szimulátorokat (itt most gondolok a Farming Simulatorra, Euro Truck 2-re stb.), illetve a Heroes VI-ot és

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

annak ötödik részét, a SimCityt és más különböző stratégiákat futtatni tudják kb. 50 fps-sel? No meg a Minecraftot is. A játékok lehetőleg max. grafikán fussanak. A gép ára nem lenne rossz, ha 500.000 Ft alatt lenne. Szeretném kérdezni még, hogy a fenti játékokhoz melyik a legjobb gamer egér? Nos, most ennyi lenne, előre is köszönöm is válaszod: **PORATKA**

Kedves Andris!

Az 500 ezer forintos plafont nyugodtan lejjebb viheted, a felett gyakorlatilag már csak nagyon komoly üzleti gépeket fogsz találni, illetve az Apple retinakijelzős MacBook Próit, azokat pedig nem feltétlenül ajánlanám játékra, ha ez az elsődleges célod a leendő masinával. Az általad felsorolt játékok többsége megelégszik egy teljesen átlagos Core i5-ös processzorral is, így CPU fronton nem ragaszkodnék mindenáron a négymagos Core i7-ekhez (van belőlük kétmagos is, érdemes az ark.intel.com oldalon vásárlás előtt informálódni, még mielőtt meglepetés ér). Sokkal fontosabb viszont a videokártya kérdése, hiszen a sebesség nagy részéért az az alkatrész a felelős. Nos, az a jó hírem, hogy ma már nem kell olyan mélyen a zsebébe nyúlni senkinek, ha egy tényleg elfogadható tempóra képes VGA-val szerelt noteszgépet szeretne vásárolni magának. NVIDIA fronton a GeForce GT 750M, amit érdemes keresni, míg az AMD-nél ugyanezt a szerepet a Radeon HD 8870M tölti be, bár utóbbi jellemzően jóval lassabb, mint az előbbi és a Samsung ATIV Book 8-on kívül egyelőre nem sok notebookban található meg a hazai piacon.

Ha valóban a lehető legjobb teljesítmény elérése a cél, akkor a Lenovo IdeaPad Y510P lesz a te barátod, méghozzá a GeForce GT 750M SLI-s kiszerelés, amely ezen sorok írásának pillanatában éppen hiánycikk, de ha lesz, nagyjából 310-320 ezer forintos árcédulával kell számolni. A két darab felső-középkategóriás videokártya mellé egy négymagos Haswell alapú Intel Core i7-4700MQ processzor, 8 GB memória és egy 1 TB-os merevlemez került. 15,6"-os kijelzője 1920x1080-s felbontással bír, amely játékok szempontjából nem túl szerencsés (minél magasabb a felbontás, annál többet kell dolgoznia a VGA-knak), de sajnos ma már a notebookoknál is kezd eluralkodni a pixelmánia. Tudnod kell, hogy ehhez a géphez külön kell beszerezni az operációs rendszert és az SLI-s változatnál nem áll rendelkezésre optikai meghajtó, hiszen annak helyén csücsül a második videokártya, így vagy veszel egy USB-s DVD-írót (10-15 ezer forint), vagy elkészíted az általad választott Windows változat pendrive-os telepítőjét. Az Y510P vörös háttérvilágítással rendelkező – és amúgy remek – billentyűzettel rendelkezik, így gyenge fényviszonyok között is jól használható, valamit a kijelzője hiába TN panelt használ, meglepően jó képminőséget produkál. Ha szeretsz zenét hallgatni, akkor a JBL hangrendszert is díjazni fogod, valóban remekül szól a notebookos mezőnyben. Sajnos a touchpad működése eléggé kiszámíthatatlan, de gondolom, te úgyis egérrel használnád, így ez nem érdekes. Ami viszont mindenképpen nyűg lehet, az a melegedés, amely az egyik, ha nem az egyetlen nagy gondja a készüléknek. Amennyiben asztalon használnád, érdemes lehet alá tenni egy hűtőpadot, ölbe pedig még véletlenül se venném, és ez nem vicc. Szerencsére annyira nem melegszik túl, hogy a processzor vagy a videokártya kénytelen legyen saját órajeleit csökkenteni, de a 90-100 fok körüli üzemi hőmérséklet némileg aggasztó lehet több éves használatot feltételezve.

Alternatívaként megemlíthető az Acer V7 Aspire, amelyben szintén GT 750M van, igaz, csak egy darab, viszont processzor szintjén jóval lájtosabb az Y510P-nél, hiszen egy alacsony fogyasztású kétmagos Core i7 van benne. Tekintettel arra, hogy elég vékony készülékről beszélünk, a melegedéssel itt is lehetnek problémák, ráadásul a billentyűzete – amely játéknál nagyon nem elhanyagolható tényező – lényegesen gyengébb, mint a Lenovoé. Kifejezetten játékosoknak szánta viszont G75VX laptopját az Asus. A ránézésre is elég „disznó" hatást keltő eszköz valójában egy rendkívül jó minőségű gépezet, jóval csendesebb, mint bármelyik hasonló teljesítményre képes, itt felsorolt notebook, érdemes megnézni a cég Republic of Gamers családjába tartozó masinát a hivatalos weboldalon. A 475 ezres árcédulában már benne van egy 256 GB-os SSD is a 750 GB-os merevlemez mellett, ezt érdemes tudnod. Mindazonáltal a hazai fórumokon olvasható pár elég rejtélyes hiba (a VX és VW változattal is), amelyet végeláthatatlan garanciális ügyintézés követett, bár az érintett készülékek egy része külföldi forrásból származott.

Az MSI háza táján is érdemes még szétnézni, hiszen a GE60 nemrég jelent meg, és picivel 300 ezer forint alatt kínál GeForce GTX 660M-et, melynek teljesítménye hasonló a GT 750M-hez. Ott van még továbbá a GX60 (345 ezer Ft), amely egy tetőtől talpig AMD-s rendszer, így processzorszinten valamivel lassabb az inteles vetélytársaknál, viszont a Radeon HD 7970M megközelíti a GT 750M SLI eredményeit. A GT70 specifikációinál fogva egyértelműen az Asus G75VX ellenfelének tekinthető, viszont utóbbinál azért kevésbé impozáns mind megjelenésben, mind szolgáltatásokban.

Egyetlen dolgot fűznék még hozzá az itt leírtakhoz, mégpedig azt, hogy bár ezek a gépek (főleg az Asus G75VX és a Lenovo IdeaPad Y510p) rendkívüli teljesítményre képesek, neked a leveled alapján messze nincs szükséged ilyen mértékű brutalitásra. A felsorolt játékok döntő többsége egy mezei középkategóriás videokártyával szerelt notebookon is simán elfut, akár maximális részletesség és felbontás mellett is. Egyedül a „más különböző stratégiák" okozhatnak meglepetéseket, de amilyen kevés, megvásárlásra érdemes RTS jött ki az elmúlt években, nem hiszem, hogy problémákba ütköznél. Azért írtam le neked mindezt, mert én lehet, hogy nem a teljesítményt, mind inkább a minőséget hajszolnám, ha megtehetném, hogy ilyen sok pénzt elköltsek egy játékra szánt noteszgépre. Éppen ezért bátor leszek és ajánlok neked amolyan +1-ként egy frissen megjelent üzleti szériás gépet, mégpedig a Dell Latitude E6540-et, amely ugyanúgy 15,6"-os Full HD kijelzővel rendelkezik, mint a fenti noteszek többsége. 8 GB memóriája mellé egy Radeon HD 8790M került, amely bár jóval lassabb egy GeForce GT 750M-nél, így is nevetve elviszi az általad felsorolt játékokat, így betűzöte pedig legfeljebb a Lenovo IdeaPad Y510p-jével említhető egy lapon – legfeljebb. Elődjéből kiindulva hűtése az Asus G75VX-hez mérhető, ami a hőmérsékletet és zajszintet illeti. 3 éves garanciája további egy évvel kitolható némi felárért cserébe, és ha vinned kell bárhova, üzemideje és tömege sem fog ebben meggátolni.

Egerekből az én kezem a Logitech G szériás rágcsálóit szereti immáron 10 éve, de ahány kézfej, annyiféle egér – sajnos azt, hogy neked melyik felel meg, én nem fogom tudni megjósolni, ez ergonómiai kérdés.

KÜLSŐ MEREVLEMEZ

Hali, Patrik! Azt szeretném megtudni, hogy külső merevlemezek terén merre kell nézelődnöm, ha a felhasználási terület leginkább tárolás (filmek, zenék, esetleg játékok), de azért ha kell, fussanak róla a rátelepített játékok és filmek? Ilyen téren nem ismerem a külső meghajtókat, így nem tudom, az előbbi egyáltalán kivitelezhető-e. További kritérium, hogy az ára ne legyen több 20e forintnál (esetleg 25e-t tudnék rászánni, ha nagyon nincs más). Segítségedet előre is köszönöm.
FARKAS
Ui.: Gondolom az USB 3.0 már alap az újabbaknál, azért nem írtam.

Kedves Bence!

Sajnos az USB 3.0 továbbra sem „alap" a mai külső meghajtóknál, így mindenképpen figyelni kell arra, hogy ilyen szabványra épülő megoldást válassz. Természetesen minden további nélkül telepíthetsz játékokat rá, ugyanúgy viselkedik egy külső merevlemez, mint egy belső, azzal a különbséggel, hogy nem mindig van a rendszerhez csatlakoztatva. Ha ilyen terveid is vannak, akkor viszont érdemes 7200-as fordulatszámú HDD-t választani, sőt, ha lehet, nem notebook, hanem asztali verziót (2,5" helyett 3,5"), amennyiben a sebesség és a kapacitás, nem pedig a fizikai méret a fontos. 20 ezer forintba már elég sok minden belefér, de 26-27 ezer forint körül már megkapod a Samsung 2 TB-os D3 Stationjét is, ár/kapacitás/teljesítmény mutatóban az nyújtja a legtöbbet. 20 ezer forint körül a Transcend 500 GB-os StoreJetje kelleti magát a 7200-asok mezőnyéből. Ha nem ragaszkodsz ennyire a sebességhez, akkor viszont rengeteg merevlemez közül választhatsz, 500 GB-os 5400 rpm-esek 17-18 ezerért, 750 GB-osak 21-22 ezerért kaphatók.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Nem tudom nektek feltűnt-e, de véget ért a nyár. Azaz mikor ezeket a sorokat írom, még nem, mert augusztus 31-et mutat a naptár, de mire ti olvassátok, már javában benne leszünk a szeptemberben. Ez lehetne akár szomorú dolog is, de engem valójában nem zavar, hogy mostantól sokkal kevesebb eséllyel izzadok le attól, hogy pusztán csak lélegzem, arról nem is beszélve, hogy már csak egy hónap, és beindul a játékszezon legdurvább része. Javaslom is, hogy időben írjatok, mert ha kijön a Batman: Arkham Origins, engem nem láttok majd, az biztos...

BONCSÁNATOS BŰN

Szia Bate!

Először is azzal kezdeném, hogy bocsánat. Bűnös vagyok. Mégpedig azért, mert 2013. 08. 29-én a PCG mellet megvettem a „rivális" lapot is. Már évek óta veszem a PCG-t, egyszer előfizető is voltam. De most vettem egy „játékcsillagot". Ez megbocsáthatatlan bűn. És én megbántam. Kérlek, Bate atya, gyóntass meg, hogy megtisztuljon a lelkem, és továbbra is a Guru legyen velem. Remélem, hogy nem haragszotok. Sőt, most azonnal megfogadom, hogy újra előfizetek! És ezentúl a barátaimnak is ajánlani fogom a Gurut (bár pár hónappal ezelőtt egy gyereket meggyőztem, hogy Gurut vegyen más helyett). Tehát, Bate, azt szerettem volna mondani, hogy a Guru a király!

BENCE

Igazából az a helyzet, hogy nem nagyon van mit megbocsátani, hisz mindannyian elkövetünk el hibákat. Fiatal vagy még, kíváncsi, természetes, hogy mindent ki akarsz próbálni, és jól is van ez így. A lényeg az, hogy mindig találd meg a helyes utat, és ha esetleg letérsz róla, vagy alattomos módon elcsábítanak, akkor legyen erőd visszatalálni a megfelelő ösvényre. Te eltévelyedtél, de még időben észbe kaptál, és ismét a helyes utat járod, sőt, még az is lehet, hogy a keresgélés közben hasznos tapasztalatokkal gazdagodtál. A lényeg, hogy nem kell bűntudatot érezned, már csak azért sem, mert őszintén megosztottad mindnyájunkkal ezt a tanulságos történetet. Persze a biztonság kedvéért nem árt, ha háromszor elmormolod GlaDOS énekét a Portal végéről, illetve az is biztos, hogy felemelő boldogsággal fog eltölteni, ha tényleg újra előfizetsz a PC Gurura. A részleteket a 38-39. oldalon találod. Ámen.

KIÚJULT GURU-LÁZ

Kedves Bate!

Először is szeretném megjegyezni, hogy eme levél megírását nem különösebben sürgettem, de aztán mikor is az egyik rémálmomban egy életnagyságú PC Guru üldözött a „Levrov" szót kiáltozva, miközben teázó kacsák figyelték a jelenetet, hamarjában billentyűzetet ragadtam. (Igen, az újságos dolog egyből leesett, a kacsák... hát az valószínűleg már az én egyéni perverzióm.)

Kellemes meglepetésként ért a hír, mikor megláttam az augusztusi Guruban, hogy az én levelem lett a hónap levele, és rájöttem, hogy ezután saját gurus pólóban feszíthetek az utcán, sőt még egy F.E.A.R. 3-mal is gazdagabb leszek. Azt nem mondom, hogy ez volt életem legjobban várt játéka, mert igazából nem is nagyon ismertem, így kellemes felüdülést jelentett az agyonnyúzott Skyrim vagy Alan Wake után. A válaszodban kérdezted, hogy akkoriban miért léptem ki az újság olvasói köréből. Nos, az igazság igen egyszerű, nem magával az újsággal volt bajom, hanem csakis kizárólag az akkori teljes játék a – Hitman: Silent Assassin – miatt tettem. Így utólag két magazin után már bánom az akkori döntésemet, mert akkor valószínűleg nem maradok ki a jóból, mind a játékok, mind az olvasás terén. De hát most már késő bánat, viszont a jövőben igyekszem pótolni az eddig kihagyott éveket. A szeptemberi megjelenésig pedig az Erő legyen veletek! :)

LACI

Ha esetleg a levélből nem lenne egyértelmű, Laci volt az a szerencsés, aki az előző hónapban bezsákolta a Hónap levele titulust, és a vele járó ajándékokat, és azért írt újra nekünk, mert megkérdeztem tőle, hogy annak idején miért hagyott fel a magazin vásárlásával. Valahol a szívem mélyén azt reméltem, hogy ha Laci válaszol, akkor hatalmas igazságokra és tanulságos dolgokra derül majd fény, de ahogy a levél is mutatja, igazából a teljes játék volt a ludas (apropó, ugye tudod, hogy januárban a Hitman: Blood Money volt a teljes játékunk?). Persze nem leszek telhetetlen, már így is elértük, hogy legalább két számot megvegyél az idei termésből, ami mindenképpen javulás a 2008-as teljesítményünkhöz képest, arról nem is beszélve, hogy a Levrov hasábjain kérdeztem valamit, te pedig egy újabb levélben válaszoltál. Folytatva ezt a remek hagyományt, bízva válaszodban, most az kérdezem, hogy esetleg nem tudod, novemberben melyek lesznek az ötös lottó nyerőszámai...? (Ha bejönnek, esküszöm, hogy 2008-ig visszamenőleg megkapod tőlem az összes PC Gurut.)

FONTOS KÉRDÉSEK

Kedves PC Guru!

Pár kérdésem van!

1.) Mindig kapunk egy játékot a PC Guruhoz. Honnan szerzitek be azokat a játékokat? Már gondolkodtam rajta, és arra jutottam, hogy cégek (például: EA games) támogatása lehet.

2.) Mitől éri meg nektek az előfizetés? Mert ha utána számolunk, akkor megtudjuk, hogy kicsit se éri meg! 1 évben 12 PC Gurut kapunk, tehát 12x2.000=24.000. Ehelyett mi megkapjuk 22.000 vagy 21.000 forintért, ami azt is jelenti, hogy 1 és fél PC Gurut ingyen kapunk! És még lehet olyan előfizetést rendelni, amihez jár egy vadiúj játék! 24.000 forint lenne simán az előfizetés, de kapunk hozzá egy játékot, ami startnál mondjuk 9.000 Ft. 24.000+9.000 = 33.000 forint! Mi pedig megkapjuk az egészet (most kell kapaszkodni) 21.000, esetleg 22.000 forintért! Ami azt jelenti, hogy 4 és fél PC Gurut ingyen kapunk! Vagy egy teljesen új játékot 1.000 forintért kapunk!

BÁN PÉTER

Az eljövendő lottónyereményem összegében mernék fogadni arra, hogy ezeket a kérdéseket már megválaszoltuk a múltban, de úgy látszik, hogy akárcsak a gyereket, ezt is érdemes többször tisztába tenni, úgyhogy jöjjenek a válaszok!

1.) Habár elképesztően jó lenne, ha a kiadók támogatás gyanánt teljes játékokkal halmoznának el minket, sajnos erről szó sincs, a magazin mellé csomagolt játékokat ugyanúgy megvesszük, ahogy a papírért is fizetünk, amire az újságot nyomják. A dolog egyébként úgy néz ki, hogy szólunk a megfelelő embereknek, hogy mi szívesen vennénk játékokat, ők pedig elmondják

nekünk, hogy mi eladó. Ha van olyan játék, amit érdemes a magazin mellé pakolni, akkor megérdeklődjük az árat, és ha az találkozik a mi elképzeléseinkkel, akkor megvesszük. Néha az is előfordul, hogy csomagban veszünk több játékot, mert úgy kedvezményt kapunk, sőt, van úgy, hogy egy drágább játékot (pl. Alan Wake) olcsóbban megkapunk, ha választunk mellé egy olyat, amire elsőre nemet mondanánk...

2.) A PC Guru készítése, amellett, hogy a legtöbbünk számára igazi szenvedély, valójában egy vállalkozás, tehát a cél (nagyon leegyszerűsítve) az, hogy a kiadónk pénzt csináljon belőle. Éppen ezért ki van zárva, hogy az előfizetés nekünk ne érje meg. Hidd el, hogy megéri, és ami még ennél is jobb, hogy az olvasónak is megéri. A miértekbe és hogyanokba most nem mennék bele, egyrészt, mert Zoli, a főnököm nem örülne, ha megsérteném az üzleti titok szentségét, meg egyébként is, kell egy kis misztikum a PC Guruba: „Atyaég, vajon hogy csinálják?"

KEZDŐKNEK IS

Az előbb az ikreim kajabáltak a szobából, hogy „Anya, gyere!", és a World of Tanks volt az oka. Beléptem az xbox.com-ra, megtörtént a reg, majd iziben megnéztem, hogy ti is írtatok-e már valamit róla. Természetesen igen, csak a gyerkőcök csalódottak voltak, hogy „A kötelező űrlap kitöltése után már csak várnunk kell, a WarGaming ugyanis hetente küldi ki a béta tokenjeit". A bétát még valahogy elmagyaráztam nekik, de mi az a token? Mi lesz majd a teendő? Szégyen nem szégyen, 40 éves fejjel kezdek – főleg miattuk – belépni a „gamek" világába (Diablo II próbálkozásomat a születésük szakította félbe), ők pedig 11 évesek.

A guruzásba év elejétől csöppentünk bele, a Minecraft rovat volt a húzóerő, előtte egy példányunk volt, a Diablo III-ról szóló cikket nem akartuk kihagyni. Egy idő után azt vettem észre, hogy – szó szerint – az ikrek az újságot mindenhova hordják magukkal. Egyértelmű volt, hogy megnézem mi az, amit ennyire bújnak. Fiúk-lányok le a kalappal! Az elejétől fogva még nekem is élvezetes volt olvasni a cikkeket, és nagy segítség – igaz, mi alapvetően konzolosak vagyunk, de így is jól jönnek a játéktippek, amiket adtok (új szerelem a CastleStorm, sajnos a Pinball FX 2-t nem engedik nálunk megvásárolni).

Mi a tartalomért vesszük meg az újságot, nálunk még egyetlen játék sem volt kipróbálva, mert félek, hogy „elrontom". Ha emlékezetem nem csal, akkor régebben volt egy cikk, ahol megmagyaráztatok egy-két kifejezést, de számomra az is kínai volt. Tapasztalatom az, hogy kinevetnek, gúnyolódnak amiatt, ami másnak már természetes. A gyerekek és én is szeretnénk ezeket megtanulni, de ez a „gugléban" bogarászás nem nagyon hozott még eredményt, a környezetemben meg nincs kitől megkérdeznem, ha valamit nem értek. Kérésem az lenne, hogy tudnátok-e ajánlani oldalakat, ahol az analfabéták is tanulhatnak olyan – másnak – alapdolgokat, hogy indítunk el egy játékot, mi az a Steam, mi az a token stb. Vagy akár a Guruban is szívesen vennék – online is – gyorstalpalót, gondolom új gamerek mindig lesznek, és nekik is el kell kezdeniük valahogy. Nálunk minden hónap Guru a köbön! Üdvözlettel:

MANÓ, TÁDÉ ÉS ANDREA

Elsőzésnek vagyunk tanúi kedves olvasók, ugyanis emlékezetem szerint arra még nem nagyon volt példa a Levrov történetében, hogy egy anyuka ragadott volna billentyűzetet azért, hogy írjon nekünk. Ami a felvetett témát illeti, a PC Guru készítésekor kiemelt fontosságú szempont, hogy egy olyan magazint nyújtsunk át az olvasóknak, ami mindenki számára közérthető, és nemcsak tájékoztatni és szórakoztatni akarunk, de segíteni is – ezért vannak tippek és trükkök, mentőövek, na meg ÁlomPC rovat. Minden igyekezetünk ellenére persze a játékvilág mégis számtalan furcsa fogalommal és durva szlenggel megtűzdelt szubkultúra marad, amiben nem mindenki igazodik el azonnal. Ezért is készítettünk szótárt (ez fenn is van minden DVD-mellékleten), és ezért vannak a PC Guru Online-on Tudástár cikkeink. Kérted, hogy ajánljak oldalt, ahol lehet tájékozódni, és tényleg csak azt mondhatom, hogy a PGO-n érdemes szétnézni, mert vannak külön cikkeink a Steamnek, az Originnek, az új konzoloknak és még sorolhatnám, arról nem is beszélve, hogy a fórumtopikokban az esetek többségében segítenek a cikkírók vagy maguk az olvasók. Amúgy itt van néhány példa az említett útmutatókra:

– www.pcguru.hu/steam
– www.pcguru.hu/origin
– www.pcguru.hu/xbox-one
– www.pcguru.hu/ps4

Böngészd át őket, és ha bármi kérdésed van, írj a kommentek között, a legjobb tudásunk szerint igyekszünk majd válaszolni (mindenkinek).

Utóirat: a token az lényegében egy kód, amit az Xbox Live Reedem menüpontjába beírva letölthetővé válik a játék.

A POSZTER AZ JÓ

Sziasztok Gurusok!

Nemrég elgondolkoztam a decemberi számon. Ugyebár találtam a lapjai közé csúszva egy Assassin's Creed III-as posztert, ami valószínűleg nemcsak véletlenül esett bele, és ez a naptár most is ott virít a szobám falán. Térjünk a tárgyra! Ez a levél csak arra szolgál, hogy elmondjam, mennyire örülök, hogy esetenként ilyen apróságokkal leptek meg minket, olvasókat.

U.I.: Januárban szert tettem még két poszterre úgy, hogy besétáltam az egyik 576 KByte üzletbe, és megkérdeztem, hogy a falon lévő poszterekre hogy tettek szert, erre adtak nekem kettőt. Ettől függetlenül én még mindig próbálok megkaparintani újabbakat, addig, míg be nem terítik a falat. Hű olvasótok:

ESVAGY

A poszter bizony kényes dolog, rengetegszer kapjuk például a kérdést a Facebookon, hogy miért nincs, vagy mikor lesz már plakát? A helyzet az, hogy egy ilyen poszter legyártása igen költséges dolog, amit csak ritkán engedhet meg magának a magazin, ezért nincs is minden szám mellé. De lesz (előbb-utóbb), ezt megígérhetem. Addig is mindenkinek esvagy „trükkjét" tudom javasolni (mert arról nem nagyon tudok, hogy boltban lehetne venni ilyesmit), azaz érdemes benézni az ilyen-olyan játékokat áruló üzletekbe, hátha a jó fej eladók megajándékoznak eggyel...

Szeptemberre ez volt a Levrov, indul a suli, de ez ne szegje a kedveteket, írjatok nekünk levelet. Sokat! ---> levrov@pcguru.hu

A HÓNAP LEVELE

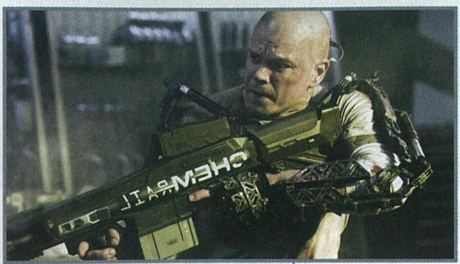
Üdv PC Guru!

Eléggé szégyellem magam, hogy az első PC Guru újságomat csak azért vettem meg, mert „höhö, benne van az Alan Wake, hehe, de jó". Aztán ugye én már hallottam a PC Gururól előtte is, tisztában voltam vele, hogy mi vár majd rám az újságban, de egyszerűen LEDÖBBENTEM, hogy mit láttam! Először is nagyon tetszett az igényes megjelenés és a nyomtatás (nagyon jó illata volt). A tartalomról már ne is beszéljünk, körülbelül két órán át olvastam az újságot a gödöllői nagy és olcsó bevásárlóközpont előtt (reklám miatt nem mondom el a nevet). Külön tetszett a Mortal Kombat: Komplete Edition teszt, hiszen nagyon sokat játszottam az első részével. Na, és hogy miért is írtam a levelet? Azért, mert gamestaros voltam nagyjából fél évig, és örömmel jelentem be, hogy immáron „gurus" vagyok! Friss olvasótok:

Bali

Nos, nagyon úgy tűnik, hogy a nyári „Alan Wake hadművelet" sikeres volt, hiszen amellett, hogy a Remedy alkotása egy kiváló játék, már csak azért is érdemes volt a PC Guru mellé csomagolni (ráadásul külön tokban), mert így azok is a kezükbe vették az újságot, akik korábban nem minket olvastak (vagy egyáltalán nem forgattak nyomtatott gamer magazint). Az pedig külön jólesik, hogy nem csupán a teljes játékkal sikerült meglepetést okoznunk, de a külalakkal és a tartalommal is. Azt már csak mellékesen jegyzem meg, hogy én is imádom a frissen nyomott magazin illatát és tapintását, és ez olyasmi, amit az internet és a tabletek sosem fognak visszaadni. Na de lényeg a lényeg, örülünk, hogy sikerült felkeltenünk az érdeklődésed, és bízom benne, hogy a jövőben is olyan magazinokat készítünk, amelyeket hasonló lelkesedéssel veszel majd a kezedbe.

A Hónap levele ezúttal egy vadonatúj PC Gurus pólót és egy Stronghold Collectiont ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!



ELYSIUM – ZÁRT VILÁG

ADATOK

RENDEZŐ
Neill Blomkamp

SZEREPLŐK
Matt Damon, Sharlto Copley, Jodie Foster, Alice Braga

HOSSZA
109 perc

A District 9 sikere után a sci-fi rajongók már nagyon várták, mivel áll elő az író-rendező Neill Blomkamp, aki bár azt nyilatkozta korábban, hogy sosem készítene százmilliós költségvetésű hollywoodi filmet, valamilyen okból mégis megtette. A címadó Elysium egy a nem túl távoli jövőben a Föld körül keringő űrállomás, afféle Ígéret földje, ahol nincs betegség, sem éhezés, sem természetes halál, ahová minden földi ember szeretne eljutni a bolygón uralkodó nyomorból és nélkülözésből. Persze csak az lehet elysiumi polgár, akinek van rá pénze, az illegális bevándorlók űrhajóit kíméletlenül lelövik. Ebben a világban próbál egy gyári munkás eljutni a gyógyító ágyig egy üzemi balesetet követően. A forgatókönyv innentől lesüllyed egy kő összetettségi szintjére, a hős felmegy az állomásra, hogy legyőzze a gonosz gazdagok szolgálatában álló robotokat és felspécizett embereket. Az összhatást tovább rontják a buta logikai hibák, viszont a végértékelésen javítanak a mellékszereplők, például a Jodie Foster által alakított védelmi miniszter, vagy a zsoldosok vezetője, Kruger. Mindketten elég érdekes figurák, viszont az ő múltjukról fájóan keveset tudhatunk meg, míg a főszereplő Max visszaemlékezései időnként ismétlődnek. Ennek ellenére a film látványvilága és atmoszférája magával ragadó, szinte tapintható az állomás sterilitása, és az orrunkba szivárog a nyomornegyedek bűze. Ha moziban nem is éri meg megnézni, a DVD-kiadásnak mindenképpen érdemes egy esélyt adni.

GURUMÉRLEG

A film teremtett világa összetett és rendkívül látványos, egy nagyon jó mozi ígéretét hordozza.

Sajnos azonban erről a film második részében mintha elfeledkezne a rendező.

KICK-ASS 2

ADATOK

RENDEZŐ
Jeff Wadlow

SZEREPLŐK
Aaron Taylor-Johnson, Chloë Grace Moretz, Jim Carrey

HOSSZA
103 perc

Augusztus harmadik hetétől játsszák a mozik az itthon Ha/Ver címen futó képregényfilm második részét. Szuper képességeket nélkülöző igazságosztóink átlagos hétköznapjaiba pillanthatunk bele – persze ez nem megy olyan egyszerűen, hiszen Hit-Girlt nevelőapja a pomponlányok rágógumivilága felé terelné, ahová Kick-Assnak hátat fordítva meg is próbál beilleszkedni. A főhős magára marad, de gyorsan talál egy hozzá hasonlóan ütődött hősökből álló csapatot, kiknek vezetője Csillagsáv Ezredes, akit Jim Carrey kelt életre, tőle igencsak szokatlan formában. Természetesen van főgonosz is, az előző részben megismert Vörös Köd, aki Mutterbever néven szervezi saját zsoldosokból álló csapatát. Innentől a film már robotpilótával robog a végkifejlet felé, kiderül, hogy a hősöknek is van nemi életük, és kétszer is kihangsúlyozzák, hogy a valóság bizony nem képregény. Néhány hányós poén után végül egymásnak esik a két csapat, és alaposan elgyepálják egymást. A Kick-Ass 2, mint a folytatások általában, nem éri el az első rész színvonalát. A történet csapong, a néző nem igazán tudja eldönteni, hogy egy paródiát lát-e vagy esetleg komolyan kellene vennie a filmet. A szereplők közül egyedül Hit-Girl karaktere emelkedik ki, Kick-Ass bénázik, Mutterbever nagyjából öt percig vicces, aztán csak simán idegesítő. Végül az egészet tetézi a pocsék magyar szinkron, így nem csoda, hogy külföldön és itthon is bukás a film.

GURUMÉRLEG

Az első rész receptje (az átlagember hősnek áll) még mindig működne.

Kár, hogy a második rész alig tesz hozzá valamit.

MEGVAN, KI JÁTSZA ULTRONT!

DE TOVÁBBRA SEM TUDJUK, HONNAN SZÁRMAZIK

Néhány napja derült ki, hogy a The Avengers: Age of Ultron címadó karakterét James Spader fogjak alakítani. Ultron, aki az Avengers csapat következő ellenfele lesz, egy intelligens robot, aki szívesen kipusztítaná az emberiséget. Eredetileg Ant-man a készítője, de Joss Whedon már korábban közölte, hogy a filmben más lesz eredettörténete, így továbbra is nyitott kérdés, vajon igaz-e a pletyka, miszerint Tony Stark mondja ki a méltán híres, „Én vagyok az apád, Ultron" mondatot.

KIDERÜLT, KI LESZ A KÖVETKEZŐ BATMAN

BEN AFFLECKET LÁTHATJUK MAJD A DENEVÉREMBER JELMEZÉBEN

Egy másik hír a szereposztó díványról, ami komoly felhördülést okozott. Batmannel legközelebb az egyelőre végleges címet még nem kapott Superman-Batman filmben találkozhatunk, és sokakból ellenérzést váltott ki, hogy a Ben Afflecket választották a szerepre. Többen online petíciókban követelik, hogy a stúdió bírálja felül a döntését. Mi azért megvárjuk a filmet, elvégre Heath Ledgerről sem gondolta senki, hogy tökéletesen azonosulni tud Jokerrel.

ITT AZ ISTENI MŰSZAK

LEHET, HOGY ÉRDEMES LESZ ÚJRA MAGYAR FILMRE BEÜLNI?

Október 24-én kerül mozikba 16-os karikával a film, melynek előzetese ad némi reményt, hogy nézhető magyar filmet láthatunk. A balkáni háború idején játszó fekete komédia mentősökről szól, akik ha hagyják meghalni a menthetetlen eseteket, majd lepasszolják a temetkezési vállalkozónak, akkor némi pluszbevételre tehetnek szert. A pénzre főhősünknek is szüksége van, hiszen Horvátországban maradt barátnőjét Budapestre akarja szöktetni. Az előzetes hangulata alapján a film egy esélyt mindenképp érdemel.

KERESD A LEGÚJABB
TOUCHDOWN MAGAZINT
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

LÁTOGASD MEG WEBOLDALUNKAT IS:
WWW.TDMAGAZIN.HU

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **21.000** olvasónk követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZERKESZTŐSÉGI ÉLETKÉPEK (+ AKCIÓ)

Az első képen épp **Chris** vezeti akcióba Sam Fishert, a második fotón pedig azok a **Splinter Cell: Blacklist** példányok láthatók, amelyek azóta már a játékot választó előfizetőink polcait díszítik. Ha pedig már szóba került az előfizetés, akkor mindenképpen lapozzátok fel a magazin 38-39. oldalát, ahol megtalálhatjátok a legújabb akciós kínálatunkat. A PC Guru előfizetéssel nemcsak a magazinhoz juthattok hozzá olcsóbban, de még egy PC-s játékot is választhattok az igényelt csomag mellé. Ezek közül hadd hívjuk fel a figyelmeteket a **Batman: Arkham Originsre**, hiszen ha ezt a játékot választjátok a negyed-, fél- vagy éves előfizetés mellé, és a befizetésetek október 15-ig megérkezik a kiadóhoz, akkor nem csak a **Deathstroke DLC**-t kapjátok meg a játékhoz, de a **Batman Legends** (plusz négy kosztüm) és a **Joker's Vandal** (extra skin és fegyver a multihoz) DLC-t is. Ha mindenképpen terveztek az Arkham Origins beszerzését, és rendszeresen veszitek a lapot, akkor ez egy kihagyhatatlan ajánlat a számotokra. Amennyiben szeretnétek előfizetni, akkor irány a **www.pcguru.hu**, és kattintsatok az **Előfizetés** menüpontra!

GURU AZ INSTAGRAMON ÉS A GOOGLE PLUSON!

Ha szeretnél mindenféle érdekes képeket látni a PC Guru szerkesztőség életéből, akkor nem kell mást tenned, mint az okostelefonodra letölteni az Androidra és iOS-re egyaránt elérhető **Instagram** nevű programot, és rákeresni a **pcgurumagazin** nevű felhasználóra – azok vagyunk mi. Ha pedig ez még nem lenne elég, akkor május óta megtalálhatsz minket a **Google** közösségi oldalán, a **Pluson** is! Ha szeretnél csatlakozni a „köreinkhez", akkor nem kell mást tenned, mint gyorsan megnyitni egy böngészőt, és bepötyögni az alábbi webcímet: **http://google.com/+pcguru**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban pedig **Lor**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngésződbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához:
http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához:
http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videotesztjeinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

PC Guru Magazin
youtube.com/pcguruonline

PC Guru Extra
youtube.com/pcguruextra

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor tölts le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

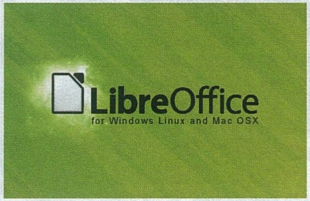
JÁTÉKVIDEÓK trailerek

Szeptemberi PC Gurunk bemutatói nagyrészt az idei Gamescom alapján lettek összeállítva, a kölni eseményre most is rengeteg videoanyaggal készültek a kiadók. Ezekből állítottunk össze egy szemnek kellemes csokrot DVD-mellékletünkön, amelyben olyan nagyszerű játékok előzetesei kaptak helyet, mint a Battlefield 4, az új Call of Duty, a Diablo III legújabb kiegészítője, a GTA V, a Titanfall, valamint a Watch Dogs. Közel egy órányi látványos mozgókép, melyekért mindenképp érdemes lesz lemezünket felpörgetni!

VIDEOTESZTEK PC Guru Live

Szerencsére ebben a hónapban sem kell az imádott videotesztjeitekről lemondanotok, hiszen PCG Live rovatunkba négy nagyszerű bemutatót pakoltunk fel, melyeket most is kedvenc szerkesztőitek kommentáltak. Kezdetnek jól átfagytunk a Lost Planet 3 jeges bolygóján, aztán megnéztük, mennyire őrült egy játék a Saints Row 4, felvettük az éjjellátó szemüvegünket a legújabb Splinter Cellben, valamint ellátogattunk a 60-as évek Amerikájába a The Bureau című alkotásban.

TURKÁLÓ ingyenes programok



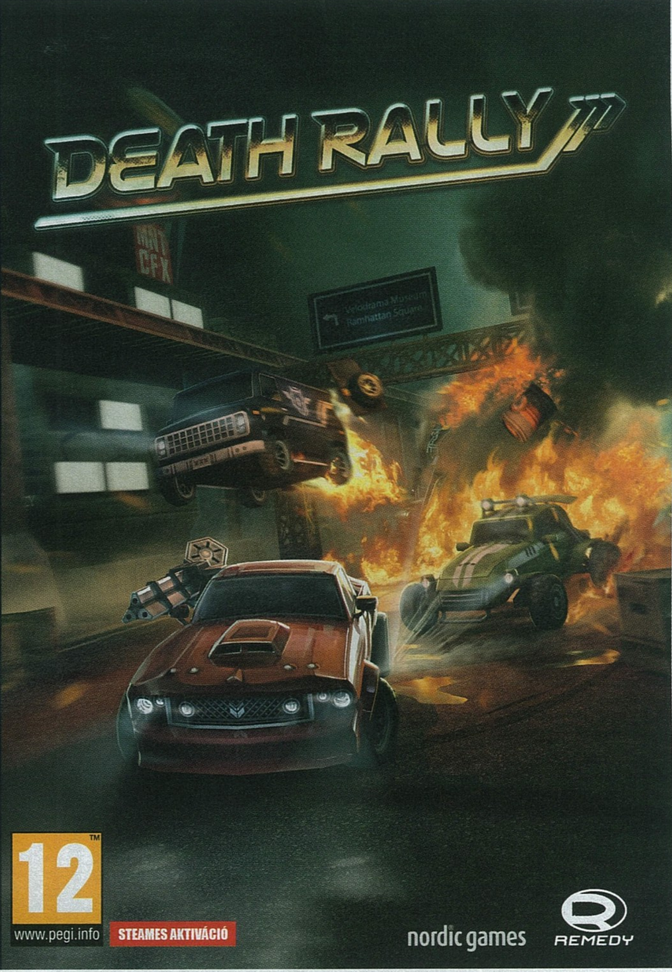
Turkáló elnevezésű felhasználóiprogram-gyűjteményünk ezúttal is frissített applikációkkal vár benneteket, melyeket úgy állítottunk össze, hogy minden felmerülő feladatot képesek legyetek elvégezni velük. Külön felhívjuk a figyelmet a LibreOffice legújabb verziójára is, mely a Microsoft irodai programcsomagjával száll harcba. Minden formátumot ismer, tartalmaz egy szövegszerkesztőt, táblázatkezelőt, vagyis remek Office-alternatíva lehet a vékonyabb pénztárcával rendelkezők számára.

TURKÁLÓ ingyenes játékok

Ebben a hónapban teljes játékunk barátságos méretével lehetőséget adott, hogy jól kinyújtózkodjunk DVD-mellékletünkön, és ennek örömére gyorsan fel is töltöttük az ingyenes játékokat tartalmazó rovatunkat. Ennek köszönhetően 14 program került fel a lemezünkre, melyek közt rengeteg, valószínűleg számotokra is érdekes alkotás lapul. Ott van például a Boson-X, a Shoot First, vagy a Death Rally eredeti, 1996-os része – ezek mindegyike megér egy próbát.

VIDEOTESZTEK A DVD-N
Lost Planet 3 • Splinter Cell: Blacklist • Saints Row 4 • The Bureau: XCOM Declassified

PC guru DVD — DEATH RALLY — 2013/09



Dragon Age III

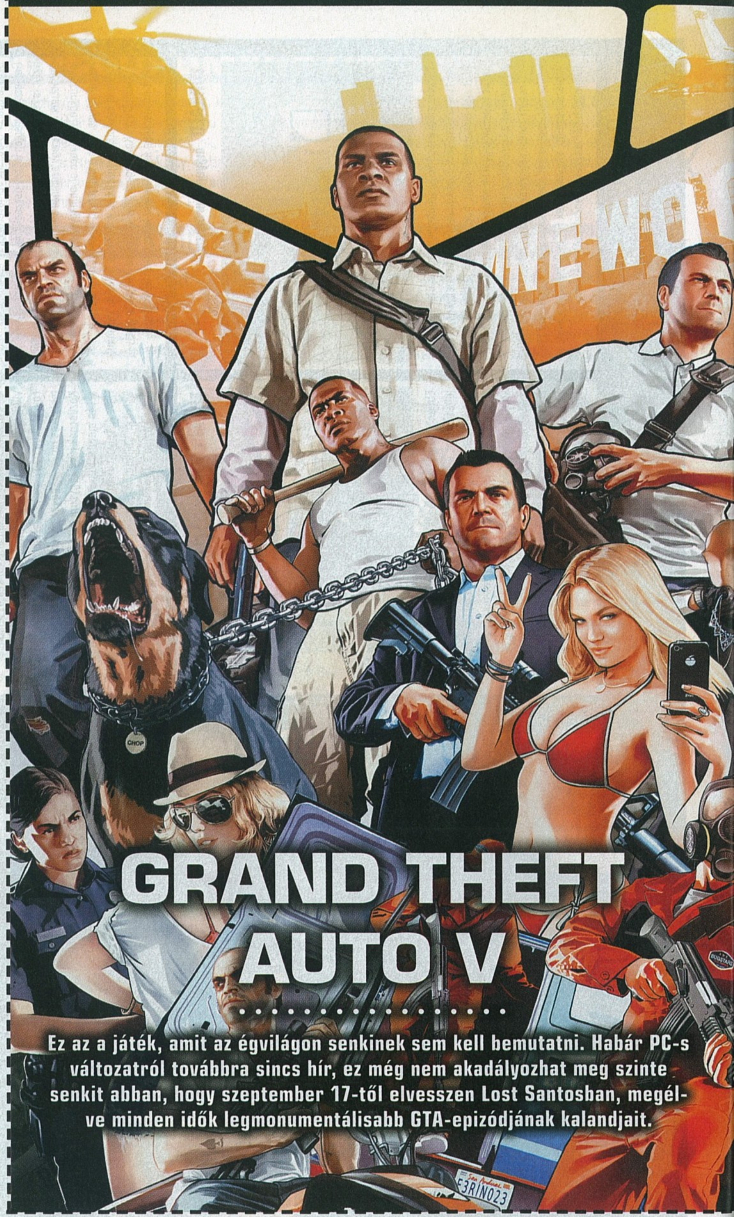
ELŐZETES Mivel a mostani, 100 oldalas számból durván ki kellett vagdosni a cikkeket a súlyos helyhiány miatt, ezért úgy döntöttünk, hogy a DA III többet érdemel két kis oldalnál, így októberre toltuk a BioWare következő szerepjátékának részletes bemutatását. Megéri várni rá, 2014 őszének egyik legszebb és legígéretesebb címéről van szó, amivel a BioWare visszatérhet a rajongók kegyeibe.

Paradox Interactive

ELŐZETES Szintén a nyár végi helyhiány áldozatául esett a Paradox-anyagunk, amiben nemcsak a cégről beszélgetünk annak marketing-istennőjével, de igyekszünk bemutatni a legjobb és a legrosszabb Paradox-játékokat is. Cikkünkből kiderül, miért őket tartjuk napjaink egyik legsikeresebb kiadójának.

FIFA 14

TESZT Nem úszhatjuk meg ezt az őszt sem új FIFA nélkül, úgyhogy a jövő hónapban megint kivezénylünk a pályára egy szerencsés kollégát, hogy minimum két oldalban mesélje el, idén mi változott minden idők legsikeresebb sportjáték-sorozatának életében, különösen az új generációs konzolok megjelenésével.



GRAND THEFT AUTO V

Ez az a játék, amit az égvilágon senkinek sem kell bemutatni. Habár PC-s változatról továbbra sincs hír, ez még nem akadályozhat meg szinte senkit abban, hogy szeptember 17-től elvesszen Lost Santosban, megélve minden idők legmonumentálisabb GTA-epizódjának kalandjait.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

OKTÓBER 10-ÉN

JELENIK MEG!

CHIP NAGY NYÁRI ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

Tresorit 100 GB tárhely 1 évre

- Kliensoldali titkosítás, abszolút biztonság
- Közös munka jogosultságkezeléssel
- Automatikus adatszinkronizáció
- Megosztás néhány kattintással
- Bárhonnan elérhető, hatalmas online tárhely

1 ÉVES CHIP MAGAZIN-ELŐFIZETÉS + 100 GB tárhely

34 940 Ft helyett most **17 900 forintért**

Előfizetőknek

- [illegible]0% kedvezmény (17 040 Ft megtakarítás)
- Garantált ár (előfizetőknek nincs árváltozás)
- A magazint ingyenesen az otthonába kézbesítjük
- Kézbesítési garancia (egy lapszám sem marad ki)

1 ÉVES CHIP MAGAZIN-ELŐFIZETÉS + 32 GB-OS ADATA USB DRIVE

Előfizetőknek

- 28% kedvezmény (9940 Ft megtakarítás)
- Garantált ár (előfizetőknek nincs árváltozás)
- A magazint ingyenesen az otthonába kézbesítjük
- Kézbesítési garancia (egy lapszám sem marad ki)

[illegible]4 840 Ft helyett most **24 900 forintért**

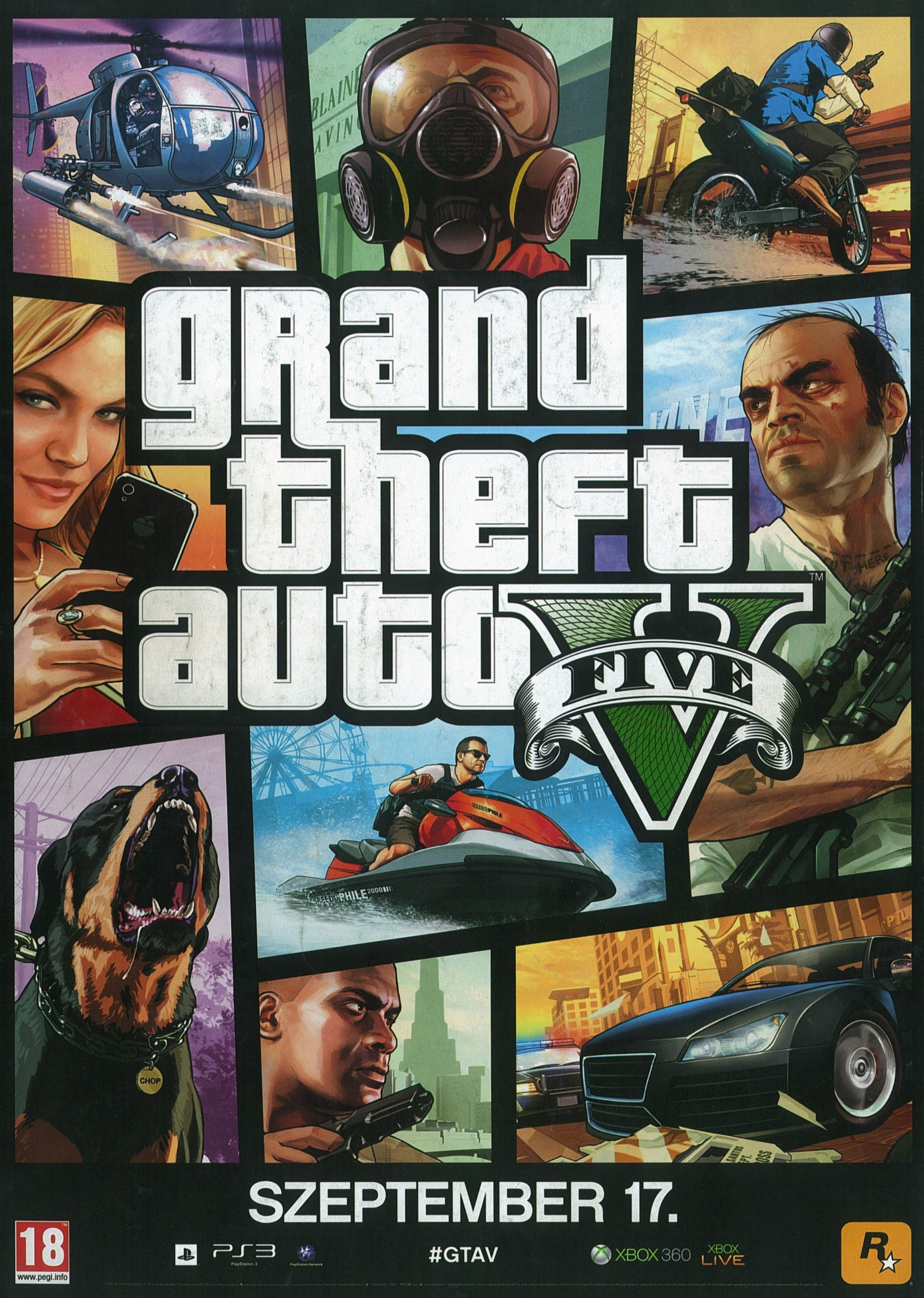
ADATA S102 Pro 32 GB

- USB 3.0-csatlakozás
- Akár 50 MB/s sebesség
- Kompatibilis USB 2.0/1.1-gyel
- Ingyen letölthető szoftverek
- Hátra rögzíthető kupak
- Alumíniumborítás

Megrendelés

Interneten: **http://www.chiponline.hu/elofizetes/**
Telefonon: **+36-40-201-055**
E-mailben: **elofizetes@mediacity.hu**
Postai úton vagy személyesen: **MediaCity Kft., 1053 Budapest, Kecskeméti u. 5.**
Az akció 2013. augusztus 28-ig vagy a készlet erejéig, belföldi kézbesítés esetén érvényes!

Adatvédelmi tájékoztatónkat és az Előfizetési Szerződési Feltételeket megtekintheti a www.mediacity.hu/aszf weboldalunkon.


grand theft auto
FIVE
V
SZEPTEMBER 17.
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
#GTAV
XBOX 360
XBOX LIVE
CHOP